

Universidade da Beira Interior

Departamento de Engenharia Civil e Arquitectura

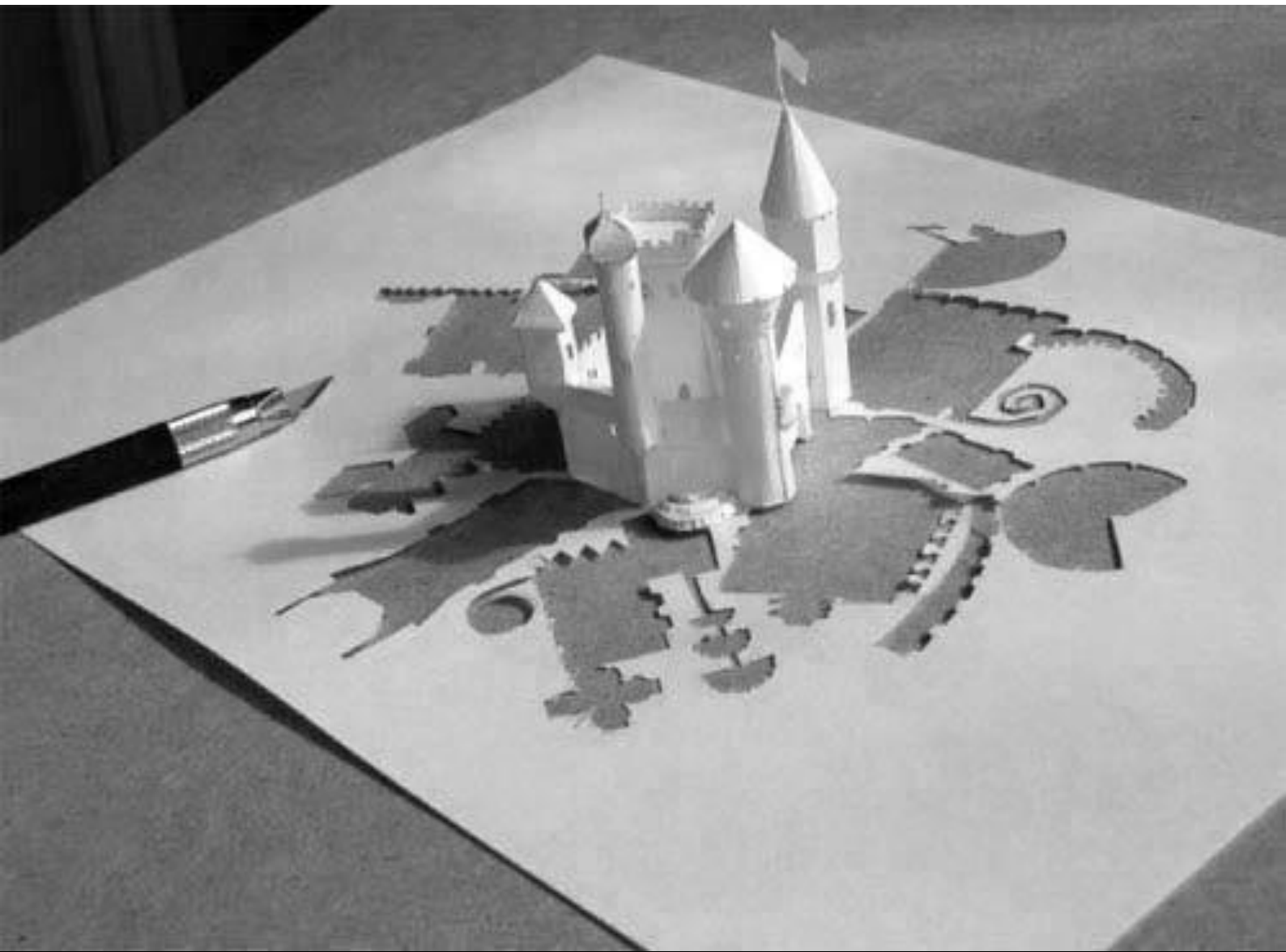
Multiplicidade Cenográfica do Espaço Arquitectónico

Iolanda Catarina de Sousa Ferreira Rio

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Arquitectura

Orientador: Prof. Doutor Luís Miguel de Barros Moreira Pinto

Covilhã, Junho.2012



RESUMO	3
ABSTRACT	5
INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1 - Contexto Histórico	8
CAPÍTULO 2 - Arquitectura e Cenografia:	
Principais características, elementos configuradores e definições	
2.1 – Arquitectura e Cenografia	15
2.2 – Luz	29
2.3 – Cor	33
2.4 – Materiais	38
2.5 – Espaço	40
2.6 – Realidade Virtual	42
CAPÍTULO 3 - Nova interpretação de cenografia digital:	
Arquitectura e audiovisual	
3.1 – Arquitectura e Consumo	46
3.2 – Arquitectura e Audiovisual	60
3.3 – Novas possibilidades da arquitectura	69
CAPÍTULO 4 – TomorrowLand	83
CONCLUSÃO	86
ÍNDICE DE IMAGENS	88
BIBLIOGRAFIA	93

O corpo de toda esta dissertação encontra-se dividido em quatro capítulos:

- Capítulo 1 – Contexto Histórico
- Capítulo 2 – Arquitectura e Cenografia: Principais características, elementos configuradores e definições
- Capítulo 3 – Nova interpretação de Cenografia Digital: Arquitectura e Audiovisual
- Capítulo 4 – TomorrowLand

No primeiro capítulo pretende-se fazer uma breve introdução sobre o estado das artes que impulsionou todo o tema deste estudo.

Na década de 60 começaram a surgir as primeiras intenções de renovação arquitectónica, com a finalidade de criar espaços/imagens arquitectónicas capazes de atrair o consumidor e de gerar sensações e estímulos sobre este. Daqui surgiram novas concepções arquitectónicas dedicadas à captação de estímulos para os seus visitantes, conseguindo, assim, um meio de atracção das massas.

De acordo com o tema em estudo, sentiu-se necessidade de fazer uma breve comparação entre arquitectura e cenografia, fazendo um estudo sobre as duas disciplinas em relação aos pontos de intersecção e/ou oposição entre ambas.

Deste estudo surgiram vários elementos comuns e que relacionam as duas disciplinas, como a luz, a cor, os materiais, os espaços e, numa perspectiva mais contemporânea, a realidade virtual, os quais

também foram objecto de estudo no desenvolvimento da temática proposta.

No capítulo 3 é feito um estudo sobre a nova expansão da realidade virtual no mundo da cenografia e do consumo e, por consequência, da arquitectura.

Neste estudo é de relevar como surgiu a realidade virtual no nosso quotidiano e, como foi influente na criação de espaços/obras arquitectónicas capazes de responder a todos os desejos da sociedade.

Com o desenvolvimento do audiovisual, o público consumista tornou-se cada vez mais exigente e a arquitectura viu-se obrigada a recorrer a novas reinterpretações para conseguir satisfazer os desejos da sociedade de consumo.

Como finalização desta investigação sentiu-se necessidade de incluir um caso arquitectónico como objecto de estudo capaz de responder ao tema desta dissertação.

Para tal optou-se por analisar as concepções arquitectónicas, cenográficas e audiovisuais destinadas à realização do festival TomorrowLand, um evento realizado desde 2005, na cidade de Boom, na Bélgica.

Palavras-chave: Arquitectura; Cenografia; Audiovisual; Imagem; Consumo; Ilusão; Sensação; Reinterpretar

The structure of this thesis is divided in the followed four chapters:

Chapter 1 – historical context

Chapter 2 – Architecture and Scenography : Main characteristics, configurable elements and definitions

Chapter 3 –new interpretations of digital scenography – architecture and audiovisuals

Chapter 4 – Tomorrowland

In the first chapter it's intended to do a brief introduction about the state of art that impelled the theme of these study.

The first intentions of architectonic renewal began in the 60's, with the purpose of creating spaces/architectural images capable of attract the consumer and to cause sensations and stimulus upon this. From here new architectural conceptions appear, dedicated to caption of stimulus to their visitants, being able, in that way a mean to attract the masses.

According to the theme in study, it was felt the need to do a brief comparison between architecture and scenography, by studding these subjects related to the intersection points and/or opposition between them.

From there study several common elements appeared wich relate both subjects, as light, color, materials, spaces, and, in a more contemporary perspective, virtual reality, wich were also object of study in the development of the proposed theme.

In chapter 3 a study is made about the new expansion in virtual reality in the world of cenography and consumption, and therefore in architecture.

In this study it is important to refer how virtual reality appeared in daily life, and how it was influent in the creation of architectonic spaces/works capable of responding to the desires of the society.

With the development of the audiovisual, the consumer public became more demanding and architecture was forced to resort in new reinterpretations to be able to satisfy the desires of the consumer society.

As a closure for this investigation, it was felt the need to include an architectural case study capable of responding to the main theme of this thesis.

For that accomplishment, it was chosen de architectural conceptions, cenographic and audiovisuals appointed to the realization of the TomorrowLand Festival, held since 2005 in the city of Boom, Belgium.

Keywords: Architecture; Scenography; Audiovisuals; Image; Consume; Ilusion; Sensation; Reinterpretation

Com a globalização das sociedades deram-se muitas transformações a nível cultural, principalmente nas cidades consideradas como centros culturais e de evolução das sociedades, pois a grande concentração cultural nestes centros urbanos deu origem a um misto muito diferenciado de línguas, ideais, modas, religiões, hábitos, etc. Esta nova realidade social, juntamente com a constante evolução do audiovisual, levou as sociedades a uma maior exigência em tudo o que as rodeia, ou seja, com o instantâneo da informação, através da internet, e com a globalização, existe uma maior e mais eficiente troca de ideias e experiências entra as diferentes culturas, o que leva a esta maior exigência social, que anseia por uma resposta cada vez mais eficiente aos seus desejos em constante mutação. Tudo tem que ser apelativo e instantâneo, o homem quer tudo “aqui e agora”.

Com estas constantes mutações dos desejos da sociedade e também devido a factores económicos, a arquitectura, na sua perene realidade, tem que tentar novas reinterpretações de modo a responder às novas exigências da sociedade. Na sua efemeridade, a cenografia, e, por consequência, o audiovisual, surgem como aliados à construção arquitectónica, como meios capazes de resolver os problemas visuais e de aceitação por parte do público na arquitectura de forma eficaz e económica.

Desta nova realidade arquitectónica surge o tema “**Multiplicidade Cenográfica do Espaço Arquitectónico**” como estudo para desenvolvimento desta dissertação.

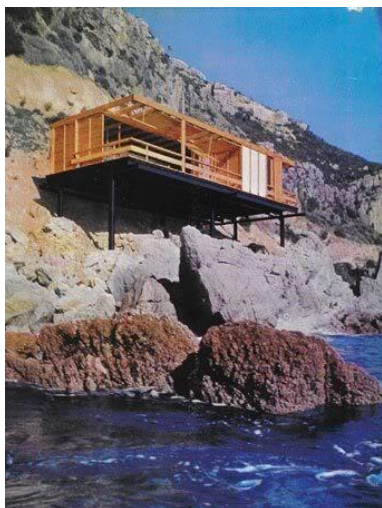


Fig. 1 - *Casa abrigo*,
Eduardo Anahory

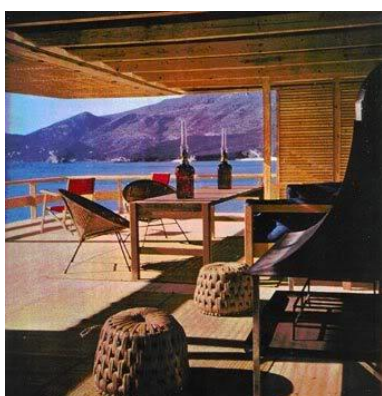


Fig. 2 - *Casa abrigo*,
Eduardo Anahory

Surge nos finais de 1960 uma arquitectura mais vocacionada para a experimentação, isto é, há uma de criar algo novo a nível estético e funcional.

Até então, tinham sido escassas as hipóteses de tentar materializar uma arquitectura que, até aqui, era utópica.

Esta data funciona, então, como uma marca de mudança, em que os arquitectos procuravam ultrapassar a arquitectura convencional, através de estímulos, que eram proporcionados por histórias visuais e escritas.

É geralmente aceite que esta arquitectura experimental atinja o seu auge quando conjugada com uma reacção inesperada por parte do espectador. O meio de suporte pode ser papel, modelos tridimensionais, meios que permitam a visualização em palcos ou filmes, assim como outras possibilidades.

O autor do primeiro tratado dos tempos modernos, concebido entre 1442 e 1452 “De re aedificatoria libri decem” foi Leon Battista Alberti¹.

A obra teórica torna-se coexistente com a prática artística no Renascimento², explicado isto com a

¹ **ALBERTI, Leone Battista**, (Génova ou Veneza, c 1404-Roma, 1472) Arquitecto e pensador italiano. Fez estudos humanísticos e científicos em Pádua e Bolonha e investigou os antigos monumentos em Roma (1431). Figura destacada da vida artística e intelectual do Renascimento florentino. Alberti inspirava-se directamente na arquitectura clássica romana e foi o primeiro a separar o projecto da realização. Deixou escritas obras literárias e pedagógicas, além de tratados como *De Statua* e *De pictura* (1435) e o monumental *De re aedificatoria*, obra em 10 volumes que concluiu em 1450.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol 20, p.61.

² **Renascimento**, Fase extremamente brilhante e renovadora pela qual atravessaram a cultura, a arte e as letras europeias de 1450 a 1570 aproximadamente. Historicamente, o Renascimento teve origem na era dos

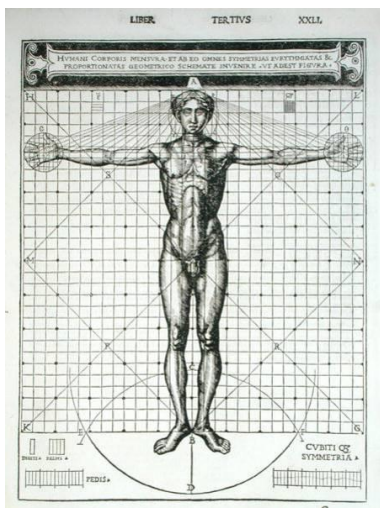


Fig. 3 – *Proporção do homem ideal, Vitruvius*

emancipação do artista que passa do estatuto de artesão para intelectual.

No seu “de Architectura”, publicado em 1521, Cesare Cesariano³ ilustra os três modos de representação de edifícios descritos por Vitruvius⁴, planta representação plana da fachada à escala e alçado em perspectiva, ultrapassando os cânones antigos. Na representação de teatros antigos, Cesare Cesariano escolhe o esquema de construção abstracta de Vitruvius, constituído por um círculo e Triângulos. Pelo contrário, o plano e o alçado das propostas do teatro romano apresentam uma distribuição exacta dos diferentes espaços e pormenores da arquitectura.

A antiguidade é confundida, assim, com a imaginação.

Através dos seus ideais labirínticos e sombrios, o arquitecto italiano Giovanni Battista Piranesi⁵

descobrimientos geográficos e das conquistas ultramarinas, do desmembramento da Cristandade e do desenvolvimento dos nacionalismos, da introdução da imprensa, entre 1460 e 1480, e da consequente difusão da cultura. O artista tomou consciência de ser um individuo com valor e personalidade próprios, foi atraído pelo saber e começou a estudar anatomia, técnica do claro-escuro, leis de perspectiva, os modelos da Antiguidade de clássica, etc.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.245.

³ **CESARIANO, Cesare**, Arquitecto e teórico dos finais do século XV e início do século XVI.
www.wikipedia.com

⁴ **VITRÚVIO, Marco**, (n.Veruna, c.Século I a.c.) Escritor e arquitecto romano. Foi autor de um livro em 10 volumes, único no seu género na Antiguidade, compilação de diversas obras, intitulado De Architectura, em que trata, além da construção, de hidráulica, mecânica, etc. Esta obra teve uma importância decisiva nos arquitectos do Renascimento.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.283.

⁵ **PIRANESI, Giovanni Battista**, (Mogliano Veneto, 1720-Roma, 1778) Educado em Veneza por um tio arquitecto, partiu para Roma em 1740 para aprender gravura com Giuseppe Vasi; Nesta cidade publicou Prima Parte Di Architetture (1743) e nela instalou-se definitivamente em 1745. A sua obra prima, Vedute di Roma, fez de Veneza a escola de gravura mais importante do século XVIII. Em 1769, publicou Diverse Maniere d’adornar i camini, com excêntricos desenhos de decoração de interiores, que contribuiu para definir o estilo Império.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.230.

manteve uma posição destacada na influência de muitos arquitectos visionários com as suas gravuras em cobre de fortes contrastes de claro-escuro. De todas as suas obras, a mais contemporânea no seu domínio são as 16 impressões “Carcieri d’Invenzione” de pontes e arcos, de interiores proibidos de escadas suspensas. Contrariamente a Piranesi, a arquitectura de Etienne-Loius Boullée⁶ evidencia um optimismo constante.

A glória do Homem, da Natureza e de Deus eram os principais pontos incidentes da grande arquitectura.

As bases destas propostas arquitectónicas eram formas geométricas fascinantes ou uma nova ordem revolucionária nos templos neoclássicos.

Andrea Palladio⁷ concebe um conjunto de projectos de ilusão como cenário de palcos para representações teatrais.

⁶ **ÉTIENNE, Louis Boullée** (Paris, 1728-Paris, 1799) Tendo estudado arquitectura com os proeminentes arquitectos franceses da sua época, dedicou-se à profissão concebendo diversas moradias em estilo neoclássico. No entanto, a sua importância para este movimento vem do desenvolvimento dos seus pontos de vista teóricos, marcados pelo iluminismo, e dos projetos utópicos que concebeu para os ilustrarem. Pretendendo criar uma arquitectura apropriada a uma nova estrutura social ideal, desenvolve enormes edifícios públicos inspirados na arquitectura romana e egípcia, utilizando de forma abstracta volumes concebidos segundo formas geométricas puras. Estas, segundo Boullée, possuíam atributos simbólicos inatos. Estes projectos culminam no Cenotáfio de Newton, dedicado a este físico e matemático, uma imensa esfera em cujo interior estaria representada a abóbada celeste. www.infopedia.pt

⁷ **PALLADIO, Andrea (Pádua, 1508-Vicenza, 1580)** Arquitecto italiano. Trabalhou como pedreiro em Pádua e aos 16 anos mudou-se para Vicenza, inscreveu-se na guilda de pedreiros e constata que em 1533 trabalhava na quinta humanista Trissino. Este, reconhecendo o seu talento, introduziu-o em círculos humanísticos e no estudo da Antiguidade Clássica. Os seus êxitos cenográficos preludiam o barroco (por exemplo, em Vicenza, no Palácio Chiericati, 1536, fez contrastar a colunata branca com o sombreado da *loggia*; no Palácio Valmarana o efeito é ainda mais intenso. Foi autor de tratados de arquitectura que tiveram grandes repercussões como *I quattro libri dell'architettura* (1570-81). Considerado um precursor da arquitectura barroca, Palladio tratou o classicismo com tal originalidade que se tornou uma das fontes directas do neoclassicismo dos séculos XVIII e XIX.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.221.



Fig. 4 – Monumento a Terceira Internacional, Vladimir Tatlin (Construtivismo Russo)

Palladio podia contar com os elementos de suporte da criação da sua arquitectura, levantamentos de ruínas em Roma e conhecimento obtido pelo desenho. Faltava, então, imaginação e capacidade de criação, para decidir como alterar os suportes anteriores. Nada garantia que a opinião chegasse a ser unânime.

No intervalo entre a Primeira Guerra Mundial de 1914-1918 e a Revolução Russa de 1917, as experiências arquitectónicas atravessaram um período de pura seriedade, pois alguns arquitectos tentaram instalar a ordem no caos que se estava presente na altura.

Movimentos como o Construtivismo⁸ Russo, o Futurismo⁹ Italiano e o Expressionismo¹⁰ Alemão

⁸ **Construtivismo**, Movimento artístico contemporâneo iniciado na Rússia nos anos imediatamente anteriores à Revolução Russa e que atingiu a sua unidade e maturidade depois de 1917. O construtivismo integra-se nas correntes de carácter futurista nascidas na Rússia do início do século XX. Nesse momento, procura-se uma arte nova, em ruptura com o passado, que se identifique com o movimento intelectual revolucionário. Defendia-se o fim da arte, considerada um esteticismo burguês ultrapassado, para ser substituída por actividades directamente úteis à sociedade: publicidade, tipografia, arquitectura, design industrial.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.97.

⁹ **Futurismo**, Movimento cultural de origem italiana que, com dupla projecção artístico-literária foi fundada no início do século XX pelo poeta F.T Marinetti, autor do *Manifesto do Futurismo* (1909), publicado no diário parisiense *Le Figaro* e do *Manifesto técnico della letteratura futurista* (1910), referente à literatura. Juntamente com uma poética das “palavras em liberdade”, livre de ligações e sintácticas e qualquer pontuação, vinculada à utilização de fórmulas aritméticas, sinais musicais e expressões onomatopeicas ou imitativas, a temática do futurismo inspira-se no esforço de traduzir o ritmo novo da civilização moderna, exaltando o culto da máquina e do produto industrial-como contraposto às obras de arte de tradição clássica-académica- o mito da acção pela acção e conceito de guerra como “única higiene mundial”.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.132.

¹⁰ **Expressionismo**, Movimento estético europeu do início do século XX que se desenvolveu principalmente e alcançou particular relevo na pintura e na literatura e que se caracteriza pela expressão anímica da arte face à sensorialidade do impressionismo. Em vez de procurar a representação da realidade objectiva, tenta mostrar emoções subjectivas do artista. Esta subjectividade deriva num tratamento muito livre da forma, que tende para a distorção, para o exagero e para a fantasia. Teria origem na crise espiritual dos finais da Idade Média. Esta crise produziu na Alemanha a recusa do racionalismo objectivo defendido pelos defensores do classicismo. Como movimento artístico específico, o expressionismo surgiu na Alemanha nos anos anteriores à Primeira Guerra Mundial. As raízes estão na obra dos autores de fora da Alemanha, em especial Vincent Van Gogh

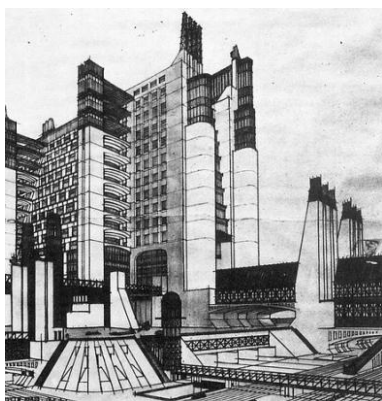


Fig. 5 – Urbanistik şakil -
Antonio Sant Elia
(Futurismo Italiano)

aliavam-se a movimentos arquitectónicos experimentais, nesta época que antecede o Modernismo¹¹.

Os arquitectos, tal como o movimento do Construtivismo Russo, tinham a tarefa de exercer uma arquitectura que exprimisse valores revolucionários.

Por sua vez, as propostas arquitectónicas do Futurismo Italiano tinham como objectivo conjugar visualmente os manifestos futuristas que anunciavam o abalar e o refundar de uma sociedade baseada na máquina. Numa afirmação mais expressionista, termo impreciso usado em conjunto por um grupo de artistas Alemães e Holandeses entre 1910 e 1925, para descrever uma tendência na arte considerada de “irracional” que se manifesta em trabalhos complexos, na procura de formas livres. O classicismo das Belas Artes fora completamente quebrado com as

(Países Baixos), Edvard Munch (Noruega) e James Ensor (Bélgica). No período de 1885-1900, estes artistas evoluíram, a partir das inovações do impressionismo, para estilos muito pessoais em que a linha e a cor não se utilizavam como critérios de representação naturalista, mas, de acordo com as suas qualidades expressivas, para sugerir o medo, o horror, ou a emoção que resulta de uma vivência intensa.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.121.

¹¹ **Modernismo**, Movimento artístico comum às artes plásticas, à arquitectura, à literatura e à música, que se desenvolveu em fins do século XIX e princípios do século XX. O estilo deriva da pintura dos pré-rafaelistas ingleses, do simbolismo e do movimento *Arts and Crafts*, impôs-se na Europa e EUA entre 1890 e 1910. Respondeu a uma tentativa deliberada de criar um estilo novo, diferente do historicismo que impunha a imitação servil das obras do passado medieval ou clássico. Caracterizou-se pelo uso de linhas sinuosas em arabesco, que lembrar formas orgânicas, e pelo predomínio das assimetrias. Aplicou-se às artes plásticas, à arquitectura, ao design de interiores, à joalheria, às peças de cristal e à ilustração. A arquitectura modernista caracteriza-se pela fusão entre elementos e ornamentais. Os materiais combinam-se com a grande liberdade: ferro forjado, vidro, cerâmica e alvenaria para unificar os interiores nos quais as colunas parecem trepadeiras e as janelas são simultaneamente aberturas para iluminar e membranas que cobrem a superfície exterior. Este tratamento era radicalmente oposto aos valores tradicionais da arquitectura clássica, que postulavam clareza na distinção entre elementos estruturais e ornamentais.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.195.



Fig. 6 – Theo Van Doesburg
(Expressionismo Alemão)

experiências de De Stijl¹², que tinham sido sintetizadas por Theo Van Doesburg¹³.

Em alternativa a uma simples simetria, há um equilíbrio dinâmico assimétrico, em vez de vazios colocados em sólidos, há uma interacção tensa de forma e espaço. As formas fechadas são substituídas por extensões dinâmicas e coloridas de planos com a envolvente.

De um modo frugal, a arquitectura, na década de 1930, foi ainda mais experimental. Liderada por Walter Gropius¹⁴, Mies van der Rohe¹⁵ e Le Corbusier¹⁶,

¹² **De Stijl** (O estilo) Publicação Holandesa que defendia os ideais do neoplasticismo, criada em 1917 por Theo Van Doesburg em estreita colaboração com pintores, escultores, arquitectos, artistas de design industrial, etc. As figuras mais destacadas foram Mondrian e Oud.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.104.

¹³ **VAN DOESBURG, Theo**, pseudónimo de Christian E. M. Kupper (Utreque, 1883-Davos, 1931). Pintor Holandês. Em 1915, a partir da sua amizade com Mondrian, a sua pintura voltou-se para a abstracção geométrica. Preocupado, a partir de 1913, com o problema da integração da pintura e da arquitectura, as suas investigações levaram-no a fundar a revista *De Stijl*, em colaboração com Mondrian, Vantongerloo e vários arquitectos holandeses (1917).

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.277.

¹⁴ **GROPIUS, Walter**, (Berlim, 1883-Cambridge, 1969) Arquitecto alemão. Foi um dos maiores inovadores da arquitectura do século XX: a partir de 1910 trabalhou simultaneamente como arquitecto e como projectista industrial. Fundou em Weimar a famosa escola de arquitectura e design *Bauhaus* (1919). O seu ensino na escola foi decisivo no desenvolvimento da plástica contemporânea e simultânea de diversas obras importantes. Era, além de arquitecto e projectista, sociólogo capaz de analisar racionalmente as exigências humanas na residência. A partir de 1945, em colaboração com vários jovens arquitectos norte americanos, prosseguiu a sua actividade criativa caracterizada por um rigor clássico e pela utilização ousada dos materiais modernos: aço, betão e vidro. Como docente, a sua influência foi extraordinária.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.143.

¹⁵ **MIES VAN DER ROHE, Ludwig** (Aix La Chapelle, 1886-Chicago, 1969) Arquitecto alemão, nacionalizado A americano. Esteve três anos associado ao arquitecto Berhens e a síntese entre o industrialismo e o neoclassicismo que representava teve enorme influência na sua formação. A Primeira Guerra Mundial pôs fim a este período da sua obra. Dos primeiros anos do pós-Guerra, data a sua contribuição verdadeiramente original, reflexo das inquietações de Berlim de então, onde expressionismo, suprematismo e *De Stijl* eram movimentos muito activos. A pedido de Gropius dirigiu Bauhaus em Dresden e Berlim.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.190.

¹⁶ **LE CORBUSIER, Charles-Édouard Jeanneret**, chamado (La chaux-de-Fonds, 1887-Cap-Martin, 1965)

Arquitecto e urbanista suíço. A partir de 1906 viajou por diferentes países da Europa e do Próximo Oriente assimilando a sua tradição arquitectónica. Iniciou o movimento purista a partir do cubismo, formando a combativa revista *Esprit Nouveau*, onde publicou artigos sobre urbanismo e aquilo que se haveria de chamar posteriormente Design Industrial, em que se manifesta como teorizador que nunca deixaria de ser. Dedicou-se



Fig. 7 – Escola Bauhaus,
Walter Gropius, 1930



Fig. 8 – Casa Tugendhat,
Mies van Der Rohe, 1930



Fig. 9 – Villa savoye poissy,
Le Corbusier, 1930

que propuseram uma nova racionalidade, conseguindo uma sintonia entre a arquitectura e o desenvolvimento urbano. Após a Segunda Guerra Mundial, enquanto a América se expandia e a Europa se reconstruía, a maior causa de impacto nas cidades foi o Modernismo.

Na década de 1930, a arquitectura moderna foi ainda experimental mas de um modo mais sóbrio. Os novos líderes como Walter Gropius, Mies van der Rohe e Le Corbusier, propõem uma nova racionalidade, funcionalidade com uma relação inflexível na relação entre a arquitectura e o desenvolvimento urbano. No seguimento da Segunda Guerra Mundial, nos anos da expansão Americana e na reconstrução da Europa, foi este Modernismo com os seus seguidores que causaram o maior impacto nas cidades.

Métodos que se encaixem entre o didáctico e o experimental são, ainda, considerados como idealistas.

também nesta época ao tratamento dos derradeiros problemas da arquitectura, a desenhar planos para grandes edifícios, assim como planos de urbanismo para várias cidades. Em 1928, cooperou em grande medida para a organização do Primeiro Congresso Internacional da Arquitectura Moderna (CIAM); no quarto, que teve lugar em Atenas, publicou-se a Carta de Atenas, que formula os princípios da arquitectura moderna, defendida por Le Corbusier como “jogo correcto e magnífico de formas na luz”. Efectivamente, na sua obra cria um mundo novo de formas arquitectónicas baseado na proporção matemática e numa ousadia geométrica inédita. Os blocos de habitações (máquinas de viver) têm em Le Corbusier, tal como em Gropius, como objectivo principal cobrir as necessidades da família na civilização industrial de forma digna e satisfatória. Para isso, vale-se daquilo a que chama modular. Le Corbusier, como Gaudí, acreditava na integração das artes.

NAVARRO, Francesc, “História da Arte-Glossário: Índice Geral da Obra”, vol. 20, p.170.

2.1 – Arquitectura e Cenografia

A distinção entre arquitectura e cenografia insere-se nos seguintes opostos: construção/imagem; realidade/ilusão; verdade/simulação.

A arquitectura tem o seu campo de acção inscrito no quotidiano e em necessidades concretas, e, por sua vez, a cenografia pertence ao campo da ficção e trabalha com textos, encenações e representações. Está associada à natureza mental e imaginária, tentando sempre a criação de ficção e ilusão, enquanto que a arquitectura vive no mundo concreto, no real, existindo não só como uma realidade mas como uma necessidade no quotidiano.

A arquitectura existe numa realidade física e temporal e pertence a um lugar, contrariamente ao teatro, que desencadeia acções distanciadas do real, criando o seu próprio mundo. A arquitectura é o reflexo da vida e da realidade, enquanto que a cenografia é um espelho das coisas que imaginamos a partir dessa mesma realidade.

A cenografia procura satisfazer essencialmente questões estéticas e visuais, não estando dependente de valores de natureza utilitária. O teatro não trabalha com elementos funcionais e de durabilidade, mas sim com argumentos da imaginação e espaços mentais. Tem, essencialmente, uma matriz simbolista, pois, mediante recursos poéticos e

metafóricos evoca, não necessariamente um espaço reconhecível, mas sim uma paisagem mental como imagem visível de um imaginário. O cenário torna-se num espaço sugestivo, que desafia e potencia uma narrativa imaginária, que só existe no plano do pensamento. É um espaço metafórico, e não necessita de remeter para um espaço de acção preciso.

No entanto, considera-se também que esta ambiguidade entre a realidade e a ficção não se encontra assim tão marcada, pois o quotidiano também se encontra bem presente na percepção dos espectadores em relação ao espectáculo apresentado. O teatro constitui, assim, um espaço de transição entre o real e o material, pois o espectador funciona como o elo de transição desta dicotomia entre a realidade e a ilusão, pois este toma partido de experiências do quotidiano para elaboração da sua crítica pessoal em relação à peça teatral.

“...é importante passar a mensagem para o espectador. Para alcançar esse objectivo a proposta dramática do espectáculo pode apelar a registos de percepção de experiências do quotidiano reproduzindo comportamentos ou, então, podem ser utilizados elementos arquitectónicos reconhecíveis.”¹⁶

¹⁶ MOLEIRO, Mariana do Nascimento, “Nos palcos da Arquitectura” Dissertação de Mestrado em Arquitectura, p.16.

A questão do tempo e da durabilidade tem também diferentes traduções na arquitectura e na cenografia.

A cenografia é fortemente marcada pelo efémero no acontecimento cénico, pela rápida passagem do tempo.

O tempo teatral existe dentro de um espaço interior fictício e transitório, enquanto que a arquitectura existe de uma forma real e permanente, na construção exterior.

A duração do tempo no teatro é determinada pela própria narrativa, com início, meio e fim; a duração da arquitectura depende das suas próprias vivências, não existe nem um começo nem um fim estipulados.

“...a cenografia constitui uma espécie de arquitectura de “tempo limitado” e a duração do espectáculo é determinada pela narrativa. A “durabilidade” da arquitectura prende-se acima de tudo com as vivências; geralmente, não tem um começo preciso, nem um fim programado, pode envelhecer e cair em desuso... ou ultrapassar-nos no tempo!...”¹⁷

O teatro também é um objecto de vivências, na medida em que, apesar do seu tempo ser manipulado para o instante narrativo, este vive também no campo da memória na forma de mensagem ou conhecimento

¹⁷ RIBEIRO, João Mendes, MAIS ARQUITECTURA, Nº2, “João Mendes Ribeiro – O seu Silêncio... e o seu Tempo” – Entrevista a João Mendes Ribeiro, p.18, 19.

sedimentar. “Ao contrário da arquitectura, o teatro ocupa sem permanecer, constrói sem edificar¹⁸.”

O palco é um lugar de representação, ou seja, do efémero. O teatro, como lugar físico, material (permanente) existe como espaço de suporte do imaginário, do inconstante e inatingível (efémero).

A cenografia é marcada pelo sentido de efemeridade do acontecimento cénico, da rápida passagem do tempo, em oposição à constituição permanente, de significado e persistência, característica da arquitectura.

Embora se tratando de duas disciplinas distintas, a cenografia pode constituir uma extensão do trabalho arquitectónico, enquanto experimentação de temas e linguagens comuns. Isto não se trata somente de recriar representações da arquitectura para criação de cenários, mas sim de uma representação arquitectónica que permita a experimentação dos usos que lhe são afins ou o modo como é entendida ou habitada.

A arquitectura transforma-se em objecto cénico, e este em elemento configurador do espaço, onde o intérprete se deverá mobilizar, aproximando, assim, o espaço cénico à arquitectura, pois, a acção dos intérpretes e a sua relação com o espaço cénico deve

¹⁸ RIBEIRO, João de Lima Mendes, “Arquitectura e Espaço Cénico – Um Percorso Biográfico”, p. 102.

sugerir a vivência desse lugar como espaço de vivências efectivas para que os espectadores se possam relacionar e identificar com o lugar e o contexto do espectáculo.

A transposição de temas arquitectónicos para o contexto teatral encontra-se intimamente ligada ao sentido semântico dos espaços cénicos, enquanto abordagem crítica de fenómenos sociais e humanos no contexto da dramaturgia. Tratam-se de ambientes desenhados a partir de transferências da arquitectura para a cenografia, que envolve uma implicação social e política e uma análise da relação imposta no pensamento dos corpos e dos edifícios.

Existem também casos em que modelos concretos de arquitectura são utilizados como referência formal para a concepção de espaços cénicos. Tratam-se de cenários cuja configuração remete para obras arquitectónicas reconhecíveis, onde a sua morfologia e ambiência se encontram recriadas no contexto da cena.

Entre a antiguidade clássica e o renascimento o espaço cénico procurou reproduzir imagens reais facilmente identificáveis no espaço e no tempo, um espaço cénico ilustrativo com imagens de paisagens ou obras arquitectónicas que pretendiam reproduzir o mundo real.

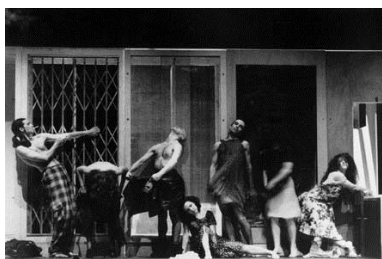
No renascimento, com o desenvolvimento da perspectiva, estes cenários bidimensionais tornaram-se mais realistas, permitindo uma representação muito mais realista, o que iludia para a existência de um mundo utópico, capaz de transcender a própria realidade.

Com o realismo e o naturalismo, o espaço cénico voltou a tentar a reprodução fiel da realidade, mas recorrendo à utilização de objectos reais, introduzindo, assim, a corporalidade no espaço cénico.

Até aos dias de hoje se continuam a usar objectos reais no espaço cénico, mas não para tentar a reprodução fiel da realidade, pois aqui pretende-se a criação de uma nova e engenhosa realidade, construída a partir de objectos reconhecíveis do quotidiano.

O teatro tem vindo cada vez mais a sobrevalorizar as experiências do quotidiano como base da dramaturgia, analisando as rotinas do dia-a-dia, transformando-as em objectos de informação.

A apropriação e a transposição de objectos da vida do quotidiano para a cena permite questionar o modo de comunicação, expressão e actuação no quotidiano, através da utilização de códigos e linguagens partilhadas. Este passou a ser o tema central da linguagem teatral contemporânea, que tira partido da reconfiguração dos objectos e experimenta a sua afectação a novos usos; destituindo-os da sua função e

Fig. 10 - *Inferno*, Olga RorizFig. 11 – *Companhia da Dança*, Olga Roriz

contexto originais, enfatiza-se a materialidade das ideias e a dissolução do seu significado no quotidiano.

Segundo a coreógrafa Olga Roriz, a utilização de peças do quotidiano prende-se com a necessidade de tornar o palco habitável, e assim suscitar empatia ou identificação por parte do público.¹⁹

A utilização de elementos arquitectónicos e objectos do quotidiano constitui um mais facilitado reconhecimento para o espectador, proporcionando uma aproximação e empatia entre o público e o cenário, mas este reconhecimento de objectos familiares pode constituir também motivo de estranheza, na medida em que muitas vezes estes objectos são utilizados na cenografia com alterações a nível de escala e de contexto. Aqui o objecto perde a sua verdade quotidiana para se inserir numa nova amplitude e significado, para entrar no plano poético da interpretação. O objecto adquire uma sobrevalorização obtida a partir da singularidade que o novo contexto lhe confere, e distanciando-se da sua verdadeira importância na realidade. Mas esta referência feita a partir de objectos do quotidiano como referência para o espectador só é possível se houver memória do mesmo.

O teatro proporciona diferentes modos de ver e habitar nesta adequação de reconhecimento ou estranheza do real.

¹⁹ RIBEIRO, João de Lima Mendes, “Fragmentos de uma prática de dramatologia do espaço”, p. 146.

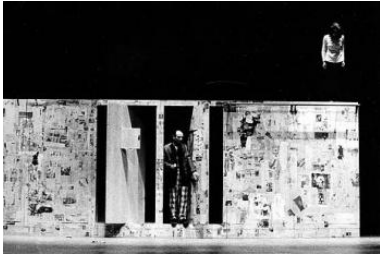


Fig. 12 – *Propriedade Privada*, Olga Roriz

“O espaço no palco funciona como um espaço de armadilhas perceptivas. A manipulação da escala, da massa e densidade das construções em cena, desorienta as distâncias, ilude os contextos. Paradoxalmente, é essa a deformação que permite tomar consciência daquilo que se tornou banal pela experiência mecânica e continuada do quotidiano.”²⁰

Na cenografia abdica-se da percepção habitual do espaço a fim de o entender de maneira diferente e extraordinária, reinterpretando as formas existentes no quotidiano num outro contexto e numa outra vivência, gerando uma nova história.

A utilização de objectos do quotidiano existe também como forma de explorar o comportamento humano, permitindo, assim, questionar a relação da arquitectura com a actividade humana.

A inscrição de objectos reais do quotidiano serve também para reforçar a realidade dos corpos e do movimento. Isto é também um meio de criação de ilusões, tão grandes quanto a distanciação dos objectos do seu conceito base.

“...a cenografia coloca o espectáculo entre o simbolismo e o realismo, onde a dimensão existencial e a ambiguidade permitem multiplicar os sentidos da interpretação.”

²⁰ RIBEIRO, João de Lima Mendes, “Arquitectura e Espaço Cénico – Um Percorso Biográfico, p. 150,151.

Contrariamente à arquitectura, o teatro encontra-se liberto das necessidades exigidas pelo quotidiano, podendo, assim, entrar num mundo de experimentação e ilusão alheio à realidade. Esta liberdade conceptual do trabalho cenográfico pode constituir um meio de experimentação arquitectónica, pois, ao gerar novas formas ou significações arquitectónicas, esta permite a antevisão da sua aceitação por parte do público.

Em oposição ao funcionalismo e à racionalidade arquitectónicas, a cenografia opera no domínio do simbolismo.

“A cenografia tem a capacidade de criar um jogo complexo de aparências, do falso, do simulacro, onde esse espaço ilusório é vivido de forma representada e simbólica.”²¹

A cenografia descontextualiza e modifica o ideário arquitectónico, sublinhando os valores plásticos e conceptuais dos objectos. Esta acentuação da qualidade plástica dos objectos na construção da narrativa possibilita um desvio experimentalista e simbólico face às concepções extremamente funcionalistas da arquitectura moderna.

A concepção cenográfica distanciou-se da bidimensionalidade pictórica que tradicionalmente a

²¹ MOLEIRO, Mariana do Nascimento, “Nos palcos da Arquitectura” Dissertação de Mestrado em Arquitectura, p. 17.

caracterizava, passando a centrar-se na tridimensionalidade do espaço cénico, tal como a arquitectura, e na sua estreita relação com os intérpretes, deixando de reproduzir um espaço existente para começar a criar um espaço imaginário específico para a dramaturgia e contexto da narrativa. A cenografia começa a aproximar-se da concepção arquitectónica na sua realização, gerando espaços tridimensionais que condicionam o actor que os habita.

O espaço cénico deixa de ser meramente representativo para se transformar numa organização funcional posta ao serviço do actor, o qual proporciona a transmissão da noção do espaço cénico através da sua movimentação no mesmo. A cenografia, tal como a arquitectura, passa a ser conseguida através de construções tridimensionais.

Esta nova realidade cenográfica fez com que o movimento/corpo ganhasse mais importância que as palavras na apresentação da narrativa, ou seja, é a partir da movimentação do actor no espaço cénico que a dramaturgia é apresentada ao espectador, contrariamente às concepções bidimensionais tradicionais que necessitavam da verbalização da narrativa para serem compreendidas pelo espectador.

“Abandonados os telões estáticos e os expedientes decorativos da cena dramática, a cenografia deixa de ser uma estrutura de mera contemplação, para se transformar em lugar usado,

sentido e experimentado. Aproximando-se da arquitectura, substitui o “objecto” para ser olhado, pelo “ambiente” para ser vivido.”²²

O teatro deixa de se transformar numa entidade estática e abstracta, passando a ser algo vivido e experimentado, o que, através da percepção do espectador ligada à sua experiência sensorial, faz com que este se torne um participante activo na representação. O espectador vivencia e habita o espaço através das vivências do actor e da sua percepção e imaginário, o que não acontece na arquitectura, pois num espaço arquitectónico o espectador não se limita a reconhecer os espaços através da sua visão, aqui o utente detém a experimentação efectiva e real do espaço, tornando-se, assim, no cenário do seu quotidiano.

A cenografia aproxima-se aqui da arquitectura ao utilizar o homem como medida para todas as suas construções, conseguindo uma experimentação da percepção do corpo e do espaço, no sentido da sua natureza experimental como espaço vivencial.

“Nos projectos de cenografia, os dispositivos cénicos são abordados enquanto experimentação de processos e linguagens comuns à arquitectura, nomeadamente no que toca à modelação dos espaços a partir de temas como a escala, os aspectos

²² RIBEIRO, João de Lima Mendes, “Arquitectura e Espaço Cénico – Um Percorso Biográfico”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p. 174.

compositivos e construtivos ou o recurso a dispositivos geométricos e modulares. Considero, ainda, a componente humana e vivencial dos espaços, tema central em arquitectura, como um aspecto determinante na concepção dos dispositivos cénicos.”²³

Neste contexto pode-se afirmar que a cenografia nas suas premissas construtivas se aproxima das que determinam os espaços arquitectónicos, utilizando processos e metodologias comuns, na medida em que deixa de criar cenografias que são unicamente entendidas através da visão para utilizar espaços habitáveis pelos actores e que são entendidas pelo espectador através das vivências do actor no palco em conformidade com as suas próprias vivências, memórias perceptivas e imaginário.

O espaço cenográfico deixou de contemplar unicamente o seu sentido estético para dar lugar a um espaço sentido e vivenciado com fundamentos arquitectónicos, um local onde se desenrola uma acção dramática aproximada às vivências arquitectónicas do espectador no seu quotidiano. Gera-se, assim, um novo sentido de lugar na concepção cenográfica.

Neste contexto a cenografia depara-se com problemas inerentes à arquitectura, como a limitação exercida pela sua envolvente, que neste caso se trata

²³ **RIBEIRO, João Mendes** ARQ./A, N°63, "Arquitectura versus Cenografia" – Entrevista a João Mendes Ribeiro, Nov.2008, p. 28.

do edifício do teatro. A cenografia vê-se então obrigada a proceder segundo estas limitações, tentando a modificação do espaço de acordo com a narrativa da peça, criando um novo espaço que passa do abstracto a um lugar de experiências sensíveis. O palco deixa de ser um espaço abstracto que só existe através da movimentação e presença dos actores para se tornar num lugar, ou seja, um espaço capaz de transmitir sensações e de ser vivenciado e habitado de acordo com as movimentações do actor e as percepções do público.

Este novo conceito de lugar teatral leva a cenografia a transportar princípios e códigos arquitecturais para as suas concepções, como o carácter vivencial do espaço habitável e o modo como este se adequa à função pretendida. Assim, a cenografia actua dentro dos limites da realidade, vendo-se impossibilitada de criar lugares fictícios. Neste sentido, a cenografia apresenta-se como um elemento mediador entre a realidade e a imaginação do espectador, afirmando-se, assim, como uma arquitectura efémera ao serviço das narrativas teatrais.

Actualmente existem ilimitadas possibilidades para as artes plásticas, o que se deve às constantes contaminações entre disciplinas distintas. Isto fez com que tanto o teatro como as artes plásticas e a

arquitectura partilhem das mesmas visões e visem os mesmos objectivos.

Nas últimas décadas têm-se verificado grandes mudanças por parte da sociedade, o que obrigou a cenografia a alterar e a redefinir os objectivos e a prática teatral. O teatro “saiu à rua” como uma arte de carácter experimental que visa a sua consequência social e política.

O teatro adquiriu, assim, uma participação mais activa por parte do seu público, o espectador deixa de ser somente um mero observador para passar a ser interveniente na obra narrativa.

Neste contexto da sociedade como interveniente da dramaturgia surge um novo conceito artístico – o happening - que visa uma consciência social e política da arte, levando a cenografia a aproximar-se do espaço vivencial da arquitectura.

A cenografia constitui um território fértil de intersecção e sobreposição de linguagens, que é possível devido à forte transcendência interdisciplinar característica do contexto cultural contemporâneo, que permite a concepção de dispositivos cénicos concebidos através de influências recíprocas entre o teatro, as artes plásticas e a arquitectura, o que faz com que esta constitua um espaço de experimentação para a produção arquitectónica, na medida em que pode antecipar a aceitação de espaços experimentais por

parte do público, o que se deve ao seu carácter de efemeridade não possível à concepção arquitectónica.

“A arquitectura deve sair de um âmbito mais restrito para se deixar contaminar em experiências de permuta com outros campos do conhecimento. Este cruzamento com outros saberes disciplinares, permite uma maior consciência do domínio próprio da arquitectura, levando a reinterpretar e a questionar os seus limites.”²⁴

2.2 – Luz

Tanto a arquitectura como a cenografia se encontram dependentes da luz como elemento revelador das formas e espaços que os caracterizam.

Os arquitectos tiram partido da luz para modelação e caracterização dos interiores dos edifícios.

Segundo João Mendes Ribeiro: “Há trabalhos magníficos do domínio da luz natural, que distinguem formas particulares de captar e modelar a luz, para caracterizar espaços ou criar atmosferas particulares. Como expoente máximo destaque a obra de , sobretudo na forma como capta a luz e a molda no interior dos espaços.”²⁵



Fig. 13 – *Casa Liraldi*, Luis Barragán

²⁴ RIBEIRO, João Mendes, ARQ./A, Nº63, “Arquitectura versus Cenografia” – Entrevista a João Mendes Ribeiro, p. 28.

²⁵ RIBEIRO, João Mendes, ARQ./A, Nº63, “Arquitectura versus Cenografia” – Entrevista a João Mendes Ribeiro, p. 17.



Fig. 14 – *Cuadra San Cristobal*, Luis Barragán

A luz tem o poder de manipular os espaços arquitectónicos, gerando diferentes valores e sensações ao utente, influenciando os sentimentos deste em relação aos espaços.

“A relação entre a luz e os espaços é de interdependência. É a luz que modela o espaço, sendo ela um dos principais intervenientes na forma como os nossos olhos interpretam a arquitectura. Não nos é possível reconhecer as características de um edifício ou, até mesmo, assimilá-lo, sem luz, forma, cor, textura e escala.”²⁶



Fig. 15 – *Capela de Ronchamp*, Le Corbusier

A ausência de luz também é um factor importante na relação do homem com os espaços arquitectónicos, na medida em que dificulta ou até mesmo omite a percepção dos espaços e levanta novas questões e valores em relação a estes. Como elemento que nos permite a percepção das dimensões, das formas, das texturas e das cores, a luz torna-se essencial na definição arquitectónica, o que acontece também no espectáculo cenográfico, pois a luz define os espaços e modela os corpos e os cenários, sendo um elemento essencial na criação da ambiência cenográfica que permite a manipulação das sensações geradas sobre o espectador, tão característica da cenografia.

“A luz é determinante num espectáculo. É a luz que molda o espaço, que modela os corpos e os

²⁶ CABRAL, Tânia Gamboa, “Arquitectura e Design, Design em Arquitectura – Divergência ou Convergência?”, Dissertação de Mestrado em Arquitectura. p. 78.



Fig. 16 –O Campo , Aurora dos Campos



Fig. 17 –Residência Ayora , Fran Silvestre

cenários. Ela permite, não apenas iluminar, mas sobretudo construir o espaço. No teatro é possível construir todo o espaço cénico a partir da luz.”²⁷

A luz permite fazer com que o espectador se foque somente numa parte do cenário pretendida no desenvolvimento da narrativa, podendo, também, ser um elemento fundamental na tentativa de dramatização de um contexto, através da modificação e manipulação dos diferentes tons. Esta manipulação dos diferentes tons de luz permite também a criação e diferenciação de mudanças de tempo e local entre cenas.

Na arquitectura a luz é utilizada para destacar as suas qualidades formais e sensoriais, enquanto que na cenografia esta é utilizada para destacar certos pontos essenciais para a representação e compreensão do objectivo da dramaturgia.

Segundo António Polainas, dependendo da forma como se ilumina uma cena, pode-se: revelar forma, textura e detalhe; sugerir formas ou contornos inexistentes; iludir para a existência de algo; iludir a interpretação do espectador em relação às dimensões do espaço cénico; dar cor a objectos neutros; manipular e modificar as cores existentes; dar tridimensionalidade a um objecto; concentrar a atenção da audiência num determinado ponto do espaço teatral; iludir em relação

²⁷ **RIBEIRO, João Mendes**, MAIS ARQUITECTURA, Nº2, “João Mendes Ribeiro – O seu Silêncio... e o seu Tempo” – Entrevista a João Mendes Ribeiro, Maio.2006, Editora Arcatura, Lisboa, Portugal, p.16.



Fig. 18 – Estúdios de Informação RTP1, António Polainas



Fig. 19 – Luz Natural num espaço Arquitectónico

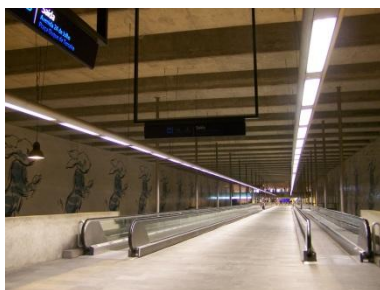


Fig. 20 – Luz Artificial, Cais do Sodré, Lisboa

ao tempo, tanto cronológico, como atmosférico;
1provoar uma determinada ambiência pretendida;
criar um isolamento visual.²⁸

A luz é também um veículo importante para uma correcta (ou manipulada) percepção das cores. No seu estudo sobre cenografia televisiva, o arquitecto e cenógrafo António Polainas refere que: “O que é visto em casa não é a cor da pintura do cenário, mas o resultado da sua interacção com a iluminação; o contraste das várias partes da cena depende tanto dos elementos cénicos como da iluminação que os destaca ou esbate.”²⁹

No desenvolvimento deste tema é de extrema importância também a distinção entre a luz natural e a luz artificial. Enquanto que a luz natural sempre teve um papel primordial na arquitectura, através da manipulação das suas diferentes qualidades ao longo do dia como forma de enaltecer os espaços interiores, o que é utilizado também para gerar diferentes sensações e emoções aos seus utilizadores, a luz artificial é utilizada apenas como forma de resolução de problemas de ordem funcional ou de segurança.

A sombra também é um factor importante tanto no mundo da arquitectura como da cenografia. Esta encontra-se dependente da intensidade da luz que

²⁸ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p. 273, 274.

²⁹ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p. 273.



Fig. 21 – La casa de la luz y la sombra, Nicolás del Campo



Fig. 22 – A Casa Bernarda Alba, García Lorca

lhe dá forma, mas dos objectos sobre os quais incide, da sua transparência, da distância a que se encontra e da sua posição. “A imagem de qualquer objecto varia consoante a alteração do ângulo ou da intensidade da luz que o ilumina. O simples facto de se utilizarem filtros pode provocar a alteração do ambiente de uma sala, tornando-a alegre, rica, depressiva, misteriosa, etc.”³⁰

Na cenografia o jogo de luz e sombra é utilizado frequentemente para iludir o espectador em relação às diferentes horas do dia representadas na dramaturgia, o que é conseguido através da manipulação da luz artificial e da sua incidência sobre o cenário.

“São diversos os simbolismos atribuídos à luz. (...) A luz ao ser captada de uma certa forma consegue provocar sensações no ser humano. Pode adquirir uma função cénica, pode ser decorativa ou ter função estética.”³¹

2.3 – Cor

A cor está presente em tudo o que nos rodeia, sendo um elemento capaz de definir e caracterizar os espaços, mas também capaz de produzir sensações, de

³⁰ POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.273.

³¹ MOLEIRO, Mariana do Nascimento, “Nos palcos da Arquitectura” Dissertação de Mestrado em Arquitectura, p.25.



Fig. 23 – Unidade de Habitação de Marselha, Le Corbusier



Fig. 24 – Estádio Municipal de Aveiro, Tomás Taveira

afectar a nossa concentração e até mesmo a nossa saúde.

“A cor não se resume à simples função de adornar, não se reduz à aparência.

Quando compreendida, a forma como se usa a cor pode influenciar uma série de comportamentos.”³²

Tanto em arquitectura como em cenografia, como até mesmo em design, pintura, marketing, como em qualquer outra disciplina, a cor é um elemento que contribui, de forma decisiva, na aceitação e comunicação da obra.

Podemos comparar a pintura de um edifício, juntamente com os materiais e cor que o revestem, a uma tela de cinema ou a um painel publicitário, na medida em que a fachada de um edifício constitui um cenário, ou seja, a arquitectura que nos rodeia no nosso dia-a-dia constitui o cenário das nossas vivências.

Existem também outros modos de tratar a arquitectura como um elemento cenográfico, como em exemplos em que as cores e os elementos materiais exteriores dos objectos arquitectónicos iludem o espectador sobre o seu interior, levando-o a formar uma ideia mental, de acordo com o seu imaginário e as suas experiências perspectivas, que não corresponde à realidade.

³² CABRAL, Tânia Gamboa, “Arquitectura e Design, Design em Arquitectura – Divergência ou Convergência?”, Dissertação de Mestrado em Arquitectura, p.80.

Os conceitos de cor, luz e materiais não podem ser dissociados, pois sem luz não se revela a matéria, e a cor e os materiais geram diferentes tipos de iluminação. Segundo o arquitecto António Polainas a cor de uma superfície depende da composição espectral da luz incidente e das características da própria superfície³³.

A cor de um material liso é mais saturada que a cor de um material rugoso, pois absorve mais luminosidade; a cor de uma superfície parece menos saturada sobre a incidência de uma luz difusa; quanto mais saturada é a cor, mais evidente será o seu efeito; as cores parecem mais claras em contraste com um fundo escuro e mais intensas num fundo claro; as cores quentes têm mais poder atractivo que as cores frias.

Existe uma forte ligação entre a cor e a percepção dos espaços. Diferentes cores conduzem a diferentes noções de espaço, de acordo com a percepção visual e as experiências do visualizador. Quanto mais quente é a cor, mais próxima parece estar (são exemplo o vermelho, o laranja e o amarelo), contrariamente às cores frias, que nos iludem para um maior distanciamento que o real (são exemplo o azul, o verde e o violeta).



Fig. 25 – Pavilhão da Serpentine Gallery, Jean Nouvelle

“Os tons quentes (vermelhos, laranjas, etc.) tendem a ser percebidos mais próximos do que os tons

³³ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p. 265.



Fig. 26 – ORACLE Corporation, Espanha

frios (azuis); um cenário em tons quentes tende a parecer mais pequeno e próximo do que o mesmo cenário pintado em cores frias, o qual parecerá maior e mais afastado do observador.”³⁴

Mesmo a escolha das cores nos espaços arquitectónicos nos surgem como reflexo dos seus habitantes. Os mais extrovertidos dão preferência a cores quentes e claras, enquanto que os mais introvertidos preferem cores frias e mais escuras.

A cor também é também uma grande aliada para a arquitectura, na medida em que pode modificar e construir volumes, sendo um meio simples e eficaz de solução para resolução de possíveis problemas de espaço. “Quando temos uma divisão com um tecto baixo, podemos dar a impressão de maior altura se usarmos um pavimento e um tecto de cores claras. Se tivermos um tecto alto, a altura poderá ser disfarçada se o pavimento for de cor escura ou se o tecto for de uma cor sombra, e na parte superior da parede (a que está em contacto com o tecto) estiver pintada no mesmo tom.

Se tivermos uma divisão pequena os pavimentos não deverão ser de cores escuras e as paredes deverão ser claras, sem revestimentos com motivos grandes que diminuam a superfície. Se a divisão for estreita e comprida podemos jogar com duas

³⁴ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p. 269, 270.

superfícies: a superfície que desejamos “recuar” deve ser pintada com um tom frio claro (por exemplo, verde água, azul claro ou branco), a superfície que desejamos “aproximar” deve ser pintada de um tom escuro ou carregado (verde escuro, azul escuro, laranja ou castanho).”³⁵

Na arquitectura é importante considerar factores culturais, a moda, a idade e o sexo dos clientes, bem como o contexto em que se encontrar inseridos para se proceder à escolha das cores mais adequadas para o objecto arquitectónico.

Na cenografia, para além dos factores já referidos, que neste caso são pensados de acordo com os seus intérpretes, deve-se também ter em conta o público a que o espectáculo se destina, pois, mais do que ser um reflexo das personagens da acção narrativa, são um dos principais meios utilizados para atingir o espectador. “A relação imagem/espectáculo atinge o seu expoente máximo quando a aplicação da cor é previamente estudada de modo a provocar no espectador o impacto dramático correspondente aos objectivos que pretende alcançar.”³⁶

“A tonalidade, o brilho e a saturação são as principais características da cor que influenciam a

³⁵ CABRAL, Tânia Gamboa, “Arquitectura e Design, Design em Arquitectura – Divergência ou Convergência?”, Dissertação de Mestrado em Arquitectura, p. 83.

³⁶ POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p. 261.

imagem de uma cena, ajudando a criar o ambiente desejado.”³⁷

As cores têm diferentes significações e impactos nas pessoas, significados esses que variam em concordância com o nível social e cultural da sociedade que os geraram. Mas tanto na arquitectura como na cenografia estas características afectam o espectador da mesma maneira.

2.4 – Materiais



Fig. 27 – Casa das Histórias-
Paula Rego, Souto Moura

Os conceitos de cor, luz e materiais são indissociáveis, pois para uma boa compreensão de qualquer disciplina artística é necessária uma correcta e coerente utilização destes três elementos de forma a atingir os objectivos pretendidos. Todos estes elementos devem ser utilizados em qualquer disciplina em conjunto, na medida em que se completam uns aos outros, pois a cor (pintura) nos materiais tem o poder de os manipular de acordo com os fins pretendidos, da mesma maneira que os materiais são a chave para o entendimento da luz nos espaços, e vice-versa.

São os materiais que tornam possível a realização/construção da arquitectura. É a partir das características dos materiais que a arquitectura ganha expressão, pois os materiais possuem características

³⁷ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p. 274.



Fig. 28 – Casa em Possanco, ARX



Fig. 29 – Exemplo de uma habitação em ruína

como textura, cor e até mesmo odor, que ajudam a definir a arquitectura.

“Os pavimentos e paredes são as superfícies cujo contacto, textura e cor nos afectam mais directamente, provocando atracção ou repulsa.”³⁸

Ao projectar um edifício o arquitecto deve ter em conta todas as qualidades ou defeitos dos materiais, bem como o seu possível desgaste, para uma melhor e mais adequada utilização, de acordo com os objectivos pretendidos. A correcta utilização dos materiais nos detalhes arquitectónicos constitui um elemento de extrema importância para a definição da obra arquitectónica, sendo também os elementos que conferem à construção o seu lado humano e real.

A expressão e qualidades mais válidas dos materiais encontram-se verdadeiramente expressas em ruínas, pois aqui consegue-se ter a noção das verdadeiras qualidades e resistências destes. Os materiais que menos se transformam com o decorrer do tempo são normalmente os mais apreciados.

A questão que mais relaciona a arquitectura à cenografia dentro do campo da materialização, reside no facto de esta utilizar cada vez mais materiais que aparentam ser outros diferentes. Isto acontece, geralmente devido a questões de ordem económica da construção.

³⁸ **MOLEIRO, Mariana do Nascimento**, “Nos palcos da Arquitectura” Dissertação de Mestrado em Arquitectura, Departamento de Engenharia Civil e Arquitectura, p. 32.

Esta situação da ilusão em relação aos materiais é uma meio utilizado desde sempre pela cenografia, mas nesta disciplina esta tentativa de iludir o espectador resulta de forma mais eficiente, visto que aqui este não interage directamente com o cenário, pois, actualmente os materiais já se consegue aproximar visualmente uns materiais aos outros de uma forma quase perfeita. Na arquitectura esta eficiência é extremamente difícil de ser conseguida, visto que os seus utilizadores se encontram constantemente em contacto com os materiais da construção, podendo, inclusive, recorrer ao toque para tomar consciência dessa “mentira” construtiva, visto que muitas das vezes esta é a única maneira de se conseguir verificar que os materiais não são realmente aqueles que aparentam ser.

2.5 – Espaço



Fig. 30 – Convidados Mortos e Vivos, João Mendes Ribeiro

“...o carácter essencial da arquitectura (...) está no facto de agir com um vocabulário tridimensional que inclui o homem. (...) ...a arquitectura não provém de um conjunto de larguras, comprimentos e alturas dos elementos construtivos que encerram o espaço, mas precisamente do vazio, do espaço encerrado, do espaço interior em que os homens andam e vivem. (...)”

Continuaremos a usar indistintamente palavras como “ritmo”, “escala”, “balance”, “massa”, até darmos a eles

um ponto de aplicação específico na realidade em que se concretiza a arquitectura: o espaço. (...) Se pensarmos um pouco a respeito, o fato de o espaço, o vazio, ser o protagonista da arquitetura é, no fundo, natural, porque a arquitectura não é apenas arte nem só imagem de vida histórica ou de vida vivida por nós e pelos outros; é também, e sobretudo, o ambiente, a cena onde vivemos a nossa vida.”³⁹

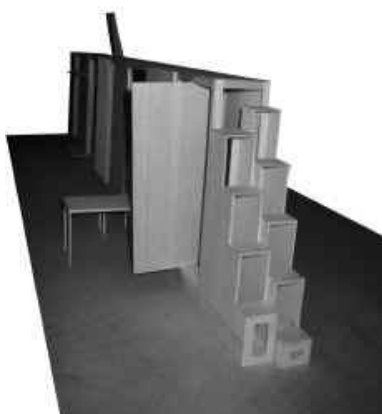


Fig. 31 – Propriedade Privada, João Mendes Ribeiro

Tanto em arquitectura como em cenografia os espaços são preenchidos por conjuntos de volumes. A arquitectura encontra-se limitada pelas superfícies que as definem, o que também acontece na cenografia, na medida em que se encontra limitada pela obra arquitectónica em que se insere. Mas é esta interacção entre superfícies que dá origem tanto à arquitectura como à cenografia.

Em cenografia podemos considerar como superfície limitadora das suas concepções o palco onde será realizado o cenário, já em arquitectura esta limitação é feita pela sua envolvente. Em ambas as disciplinas estas limitações podem ser restritas tanto no volume/forma, na iluminação, na escala, como na cor que estas possam vir a utilizar.

Existe ainda outro factor que relaciona a arquitectura com a cenografia em relação á concepção

³⁹ ZEVI, Bruno, “Saber ver a Arquitectura”, Livraria Martins Fontes Editora Lda., São Paulo, Brasil, p. 17, 18, 19, 28.

dos espaços que as incluem, que reside no facto de ambas utilizarem a escala humana como base para as dimensões de todas as suas concepções. Por vezes a arquitectura recorre a efeitos de escala para provocar sensações ao utilizador, o mesmo acontece em cenografia, mas aqui esta manipulação da escala surge com o objectivo de criar ilusões sobre o espectador.

“A combinação entre planos/superfícies e volumes, através da sua escala, criam um preenchimento do espaço e podem por isso ser vistos como conceitos individuais mas indissociáveis que, no seu todo, materializam a Arquitectura e a Cenografia.”⁴⁰

2.6 – Realidade Virtual

“Tanto a Arquitectura como a Cenografia, terão sempre, inevitavelmente uma componente volumétrica, e portanto, de perspectiva.”⁴¹

Na cenografia a perspectiva pode ser gerada apenas a partir de uma ilusão, ou seja, através de um desenho em perspectiva como fundo de cena.

Neste campo da perspectiva, o mundo virtual surgiu como um componente de extrema importância, na medida em que é um elemento que facilita muito a apresentação e experimentação dos projectos

⁴⁰ **MOLEIRO, Mariana do Nascimento**, “Nos palcos da Arquitectura” Dissertação de Mestrado em Arquitectura, Departamento de Engenharia Civil e Arquitectura, p. 37.

⁴¹ **MOLEIRO, Mariana do Nascimento**, “Nos palcos da Arquitectura” Dissertação de Mestrado em Arquitectura, Departamento de Engenharia Civil e Arquitectura, p. 38.

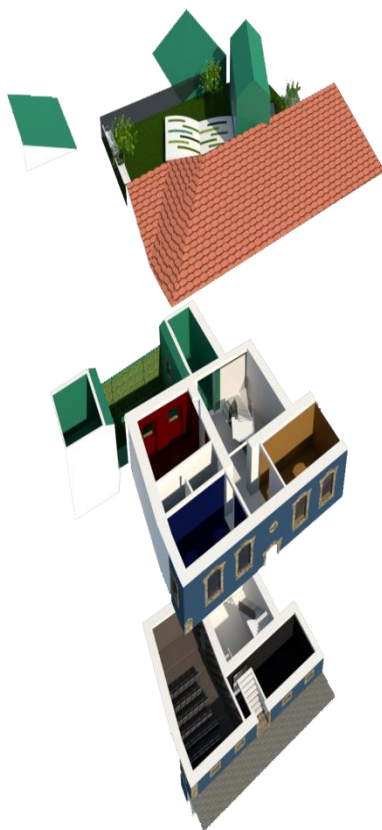


Fig. 32 – Exemplo de Perspectiva realizada com auxílio do computador, Iolanda Rio 2010

propostos tanto em arquitectura como em cenografia, permitindo a elaboração destes projectos de forma rápida e bastante próxima da realidade. Isto possibilita, principalmente na arquitectura, a experimentação de possíveis construções, podendo, assim, prever a sua aceitação por parte do público e também a sua adequação ao local de implantação, alterando e facilitando o trabalho tanto do arquitecto como do cenógrafo.

“Ao realizarmos uma perspectiva, o observador interpreta com mais astúcia e rapidez, o objecto em estudo, uma vez que no espaço representado em perspectiva inclui-se a envolvente do local. Esta narrativa implica uma melhor percepção das intenções do arquitecto, uma vez que se pode facilmente retirar noções como a proporção, volumetria, densidade, cor, etc.”⁴²

A criação destes modelos virtuais na arquitectura permite também uma antevisão do seu interior, a partir da exploração virtual dos espaços interiores pensados para a obra arquitectónica ainda em fase de projecto.

“A realidade virtual modificou drasticamente o processo de desenho, na acção projectual.

Os utensílios típicos que eram utilizados como apoio ao desenho de arquitectura, tais como:

⁴² PINTO, luís Miguel de Barros Moreira, “História da percepção na acção projectual”, Tese de Doutoramento em História, p. 152.

esquadros, réguas, canetas e tintas, foram rapidamente substituídos por computadores e plotter's.

Estes computadores, com programas de desenho apropriados, vão permitir que o arquitecto ou quem observa o projecto, consiga visualizar aspectos construtivos, decorativos e possa também andar no seu interior e observar todos os espaços no seu conjunto ou individualmente. Estes programas ajudam o arquitecto a corrigir os problemas do projecto com grande rapidez e facilidade de execução.”⁴³

Esta evolução e utilização da realidade virtual influenciou também a criação de cenários para a televisão e o cinema, que, ao darem uso a estes cenários virtuais, conseguem iludir o espectador para uma outra realidade, que o mesmo acaba por ter dificuldade em reconhecê-la unicamente como uma falsa realidade, devido à sua tão perfeccionista apresentação segundo os parâmetros da própria realidade.

A realidade virtual pode ser aceite como realidade em cenografia, mas nunca em arquitectura, visto que, em cenografia o objectivo reside na ilusão do espectador em relação a uma certa realidade criada virtualmente, mas em arquitectura o desenho virtual só existe como um meio de experimentação, passando só

⁴³ **PINTO, Luís Miguel de Barros Moreira**, “História da percepção na acção projectual”, Tese de Doutoramento em História, p. 164.

a ser considerado como realidade arquitectónica
quando materializado.

3.1 – Arquitectura e Consumo

Com o surgimento da cultura de massas, a sociedade de consumo tem a necessidade de produzir e consumir cada vez mais e mais, excedendo sempre os seus próprios limites.



Fig. 33 – *Vista aérea*, Hong Kong

No caso da arquitectura, o excesso de produção vai influenciar todos os seus universos, na medida em que a sua desmedida construção arrasa com a natureza e zonas verdes e dentro das zonas urbanas ultrapassa os níveis mínimos de habitacionalidade e os padrões mínimos de qualidade de vida.

A arquitectura deve dar resposta às necessidades e não às satisfações do consumidor, ou seja, adequar-se às contínuas alterações. De acordo com as necessidades da sociedade e as exigências dos utilizadores.

A sociedade de consumo encontra-se em constante evolução, o que leva a constantes adaptações e alterações em todas as áreas.

O consumidor vai sendo influenciado pela sociedade em que se insere, acabando por perder a sua cultura base de referência. A vida do consumidor torna-se efémera, tal como as influências que sofre pela sociedade, mas desejosa de sensações, desejos e necessidades.

A sociedade passa a ser regida por uma linguagem de sinais, cheia de significado, mas vazia de conteúdo.

A sociedade de consumo é suportada pela constante troca de princípios, em que a aparência, a imagem e a ambiência passam a ser mais importantes que o racionalismo. Na arquitectura, a construção da aparência e o encantamento da forma passam a ser parte do seu objectivo, com as imagens a ganhar importância sobre o realismo. Os projectos passam a basear-se mais num estudo de imagens, ambiências e atmosferas do que no seu funcionalismo ou significado.

O espaço passou também a ser um bem de consumo, podendo ser comprado, vendido ou capitalizado. Toda a propriedade espacial funciona numa lógica puramente comercial.

Este consumo do espaço vai assumindo várias formas e conceitos que se distinguem entre zonas de lazer, de diversão, infantis, temáticas, comerciais, etc.



Fig. 34 – *Times Square*,
Nova Iorque

A imagem da cidade torna-se no reflexo do seu quotidiano e dos seus sentidos, algo que pode ser bem visível na Times Square em Nova Iorque. É um espaço denominado de praça mas que não tem nada que a represente, pois é um espaço de cruzamento de grandes fluxos viários sem qualquer espaço pedonal dedicado a paragem, descanso ou lazer para o visitante. Times Square representa a velocidade, o mobilismo e a



Fig. 35 – *Times Square*,
Nova Iorque

imagem, é um espaço associado ao movimento de carros e pessoas, sendo, assim, um espaço de passagem e não de permanência, como se deveria apresentar uma praça.

Neste espaço encontra-se por toda a parte gigantescas telas publicitárias que cobrem os edifícios em desprezo da sua definição arquitectónica e privando-os de qualquer relação entre o interior e o exterior. A arquitectura, desprovida da sua própria imagem e definição, passa a existir como mero suporte para os meios de comunicação.

As telas publicitárias acabam por ganhar maior importância que o próprio objecto arquitectónico, sendo colocadas sobre este sem qualquer respeito sobre a imagem arquitectónica, pois a imagem da publicidade é que gera o dinheiro.

A arquitectura passa, assim a ter que se preocupar com os factores estratégicos e psicológicos, tendo como nova função conceptual a vertente comercial, com o intuito de seduzir o consumidor. Para tal, o arquitecto deve reconhecer os truques e estratégias de manipulação dos media e tentar adaptá-los à linguagem arquitectónica, sendo, assim, capaz de criar espaços consumíveis e de atracção, capazes de atrair o consumidor.

O consumidor é o centro de todo o processo de consumo e por consequência de toda a produção. Como

consumidor na economia da internet, este vive sob uma constante e intensa manobra publicitária, que se encaminha para uma maior personalização e interactividade com este.

A velocidade da evolução económica e social é tão elevada que o mercado tem que se actualizar constantemente para responder aos novos tipos de consumidor que se vão desenvolvendo. O consumidor nunca parece saciado ou satisfeito e manifesta o seu poder, como centro de todo o consumo, numa maior exigência; o seu perfil fica mais complexo, mas simultaneamente contraditório, pois a sua maior exigência é acompanhada por uma maior confusão, pelo excesso de oferta.

O poder de escolha dá ao consumidor capacidades de controlo do mercado, tornando-se numa figura determinante na produção e inovação.

O consumidor é facilmente dependente de informações para tomar as suas opções. Todo o equilíbrio sócio-económico gira em torno desta relação, pois a manipulação e o conhecimento são estratégias obrigatórias para o desenvolvimento das várias áreas de negócio.

O que o ser humano toma como sendo a realidade é uma elaboração pessoal dependente da sua percepção, das suas sensações, das suas captações de estímulos e interpretação dos mesmos, formando

representações sociais da realidade que normalmente não correspondem à realidade.

O mundo tal como o conhecemos pode ser uma realidade virtual, pois apesar de entendermos a existência de uma realidade não verdadeira, a nossa natureza aceita-a como se de uma realidade concreta e objectiva se tratasse, havendo, por vezes, uma preferência e substituição desta ilusão da realidade da própria realidade.

“O homem adapta-se e absorve as novas regras desta sociedade de consumo como se da sua sobrevivência se tratasse.”⁴⁴

O objectivo do consumo procura inibir qualquer tipo de interacção ou intervenção social.

A velocidade da vida, o constante bombardeamento de imagens e a acelerada estimulação sensorial marcam e definem o perfil psicológico do indivíduo, pois a sociedade está a tornar-se manipulável e assume como real tudo o que lhe é transmitido.

“E isso, na forma de uma violência não explicitada, principalmente, por meio do exercício difuso de diferentes mídias, pois, elas promovem e são responsáveis pela construção das nossas subjectividades individuais e coletivas, e isso, hoje, em

⁴⁴ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.45

dimensão planetária. Micropoderes estes amplamente difundidos através dos “espaços de fluxos” que constituem complexas redes de informação e comunicação direccionadas para o marketing. Fato que vem promovendo um desenfreado estímulo ao consumo e moldando uma específica e enganosa “visão de mundo” (ética), favorecendo, assim, o controle das práticas sociais através da comunicação visual, principalmente, televisiva e cinematográfica.”⁴⁵

A imagem deixa de ser uma mera representação da realidade, passando a ser um factor de manipulação e simulacro de tal modo eficiente que acaba por ser aceite como se da própria realidade se tratasse.

Como reacção a todos estes excessos e bombardeamentos de imagens publicitárias a que está sujeito no seu quotidiano, o homem acaba por criar mecanismos de defesa que se reflectem na forma desinteressada e quase indiferente com que se posiciona perante a confusão dos estímulos publicitários a que está sempre sujeito.

Por isso as imagens têm que estar em constante inovação, para que o indivíduo volte a reparar e a consumir, criando assim um ciclo vicioso, que faz com que não se possa prever até onde levará os excessos publicitários.

⁴⁵ MAGNAVITA, Pasqualino Romano, RUA, VOL.10, “Arquitectura, Cinema, Tecnologia e Cenografia Virtual”, p.107

Tendo o consumo como força dominante da sociedade, é natural que este se tenha tornado num factor importante para a produção arquitectónica, o que é notório na arquitectura do espectáculo, nos projectos espectaculares e utópicos, nos ensaios teóricos, na busca de novos conceitos, etc.

“Uma arquitectura gerada por conceitos de imagem, e de acordo com objectivos pragmáticos de manipulação de sentidos para um desejo e curiosidade de utilização. O espaço e a própria arquitectura como um filme, onde o percurso se desenrola ao longo do espaço construído e cenografado.”⁴⁶

Defende-se agora que a arquitectura não só aprendeu os novos conceitos comerciais e de marketing, como já evoluiu o suficiente para adquirir uma linguagem própria, podendo ser quantificada pela sua eficiência comercial e não pelo seu conteúdo estético, funcional ou cultural.

A arquitectura não corresponde a um ideal ou a uma ordem única, expresso num único sistema de valores, mas sim a uma aglomeração de diferentes valores, tornando-se assim a base de evolução de uma variedade de significados.

A junção de diferentes culturas cria uma nova cultura arquitectónica, ou seja, a consciente

⁴⁶ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.45

manipulação dos diferentes elementos culturais gera a criação de novos significados.

A arquitectura moderna foi a arquitectura da sociedade industrial enquanto que a arquitectura pós-moderna foi a arquitectura da sociedade de informação. O arquitecto moderno concebia tudo sem se deixar limitar pelas restrições ou tradições, contrariamente aos arquitectos anteriores. Mas com a mudança da sociedade industrial para a sociedade de informação as multidões evoluíram e manifestam-se pela mão dos media com o novo papel do consumidor. Esta nova era rompe com as convenções e princípios base do passado e as grandes fábricas e empresas lugar a novos conceitos de mercado, como o turismo, o design, a moda, o lazer.

Estes novos mercados possuem novos princípios e preocupam-se em dar resposta aos desejos dos consumidores.

Com a expansão da universalidade e da globalização, torna-se importante preservar a identidade individual e manter a distinção entre as diferentes culturas. A diversidade garantirá a evolução, e a arquitectura é parte integrante desta nova cultura.

“A diversidade provoca diferentes maneiras de ver e sentir a arquitectura, criando novos significados. E

esses novos significados vão, em contrapartida, criar diferenças e variedades à arquitectura.”⁴⁷

A sociedade de informação resulta do desenvolvimento dos novos meios de comunicação consequentes das novas tecnologias, como o digital. Esta absorção das novas tecnologias e o desenvolvimento das áreas de comunicação alteraram o relacionamento social e provocaram alterações dos valores e conceitos das sociedades.

Uma das consequências da globalização é a capacidade dos media manipularem e uniformizarem os gostos culturais da sociedade.

As transformações dos valores sociais provocaram uma correspondente transformação na maneira de ver o mundo e, por consequência, na maneira da arquitectura ver o mundo. Os edifícios devem tornar-se cada vez mais permeáveis e os seus programas mais flexíveis e interactivos, pois a finalidade da arquitectura reside cada vez mais na criação de ambientes para serem experimentados e vividos. Toda a movimentação e velocidade rotineiras do dia-a-dia impede-nos de ter as pausas que necessitamos para poder reflectir, o que nos faz ansiar por novas e diferentes sensações.

⁴⁷ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.53

Vivemos num mundo de ícones e imagens, o que nos permite ter uma visão global do mundo, não nos limitando ao espaço em que nos encontramos. Existem várias características da sociedade de consumo que reflectem este carácter universal: a ambição por novas e maiores sensações, que nos leva à procura de algo diferente em desprezo do normal; a eleição de meios de comunicação como o espaço social ideal e preferido, onde tudo se encontra à distância de uma tecla de computador, permitindo um consumismo rápido e constante; o consumidor é simultaneamente quem consome, mas também quem regula a produção de acordo com o que quer consumir; a criação de novos espaços de informação que permitem que a sociedade intervenha entre si, como por exemplo, a internet; a constante perturbação que o cidadão sente com a inúmera informação que lhe é imposta, que o faz criar mecanismos de defesa mas também de atracção, pois já não se trata somente de informar ou comunicar, mas sim procurar quais as permeabilidades do consumidor para se poder garantir o sucesso da produção; a globalização como um processo de integração global; a manipulação do consumidor através das imagens; tudo deve ser instantâneo, a comunicação é sinónimo de velocidade e de tempo real.

Os arquitectos sempre buscaram o melhor controlo possível sobre a produção em relação à

manipulação e ilusão do espaço, mas com a evolução da sociedade, cada vez mais comercial, foi necessário rever estes princípios por estes não estarem a acompanhar as novas realidades. A arquitectura sente a necessidade de utilizar a imagem construída para manipulação das massas.



Fig. 36 – *Vista aérea, Macau*

A cidade de Macau é um bom exemplo dentro deste mundo da imagem como manipulação das massas na arquitectura.

A cidade estava demasiado associada ao mundo do jogo e da máfia e sentiu-se a necessidade de adaptar a sua imagem de modo a cativar novos mercados, transformando-se, assim, num novo mundo cenográfico organizado como se de um majestoso parque temático se tratasse.

“Passou-se da cidade a um gigantesco parque temático, uma cenografia à escala da cidade através da manipulação do espaço com as mais modernas técnicas cenográficas e cinematográficas. As pessoas são cativadas e fascinadas por um novo mundo de aventuras, de novidades e de imaginação.”⁴⁸

Contrariamente à espontaneidade da realidade, tratam-se de mundos controlados e sequenciais, são mundos ideais, nos quais o visitante pode estar certo que ao voltar repetirá as mesmas experiências sempre que quiser. Essa idealização dos espaços fazem com que

⁴⁸ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.60

o visitante sinta desejo de repetição e, consequentemente, de consumo.

Desde a antiguidade que a arquitectura, em parceria com a imagem, tenta iludir ao criar sempre novas representações da natureza com o intuito de dominar o espectador através da sua sensibilidade.

Numa sociedade de informação a arquitectura deve assumir-se também como um meio de comunicação, mas para estar actualizada a arquitectura não só deve aceitar os princípios do passado, como também compreender a realidade actual. A arquitectura deve evoluir conforme a evolução das massas.

Com a extinção da centralização do pensamento arquitectónico no espaço a arquitectura rompe com a tradição iconográfica utilizada unicamente através da pintura e da escultura e passa a utilizar uma linguagem totalmente arquitectónica.

A iconografia arquitectónica como meio de comunicação passa a ter um papel essencial no desenvolvimento conceptual do projecto.

O símbolo no espaço arquitectónico passa a ser um factor anterior à forma. A comunicação passa a dominar e a definir o espaço, humanizando-o de forma a estabelecer uma relação de comunicação com o espectador.

A manipulação na arquitectura existe numa linguagem própria que visa o seu objectivo ao atingir o

público-alvo. Palavras, sinais, símbolos, relações de proximidade são meios utilizados pela linguagem arquitectónica que podem resultar como eficazes técnicas de marketing para persuadir as massas para os fins pretendidos.

A percepção de espaço deixa de ser entendida através da malha urbana ou das construções arquitectónicas e passa a ser entendida através dos grandes conjuntos de anúncios publicitários, estrategicamente posicionados, que unificam a imagem do espaço de forma persuasiva e indusiva. Mas, por outro lado, poderemos considerar a arquitectura como um símbolo ou um anúncio, ou até mesmo como uma imagem de marca?

E, visto que a arquitectura é influenciada por os diferentes estados, ou poderemos até dizer modas, da sociedade, passará esta a tornar-se efémera devido ao possível cansaço da sociedade fruto da sua constante evolução?

“A imagem origina processos de significação, pois qualquer imagem desencadeia todo o tipo de conversas e de teorias.”⁴⁹

A imagem sempre foi utilizada para representar alguma coisa na sua ausência, mas o seu poder de significação, magia e fascínio que exerce sobre o

⁴⁹ **POLAINAS, António Fernando Seródio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.65

homem fez com que esta passasse a ser um importante meio de comunicação e até de ilusão e significação – características conseguidas, na grande maioria das vezes, através da sua manipulação – utilizados pelos media como forma de atingir os seus objectivos sobre a sociedade de consumo.

Os media e a publicidade são os grandes estratégias na manipulação das imagens, pois possuem o conhecimento e a linguagem precisos para a produção mais adequada, tanto da imagem como da mensagem pretendida, de acordo com os fins que pretende atingir.

A exposição da mensagem através da imagem é um meio de comunicação mais eficaz que a mensagem verbal, pois, no mundo global em que vivemos, a mensagem verbal obriga-nos a descodificar a língua em que a mensagem se encontra, qual nem todos conseguem dominar da mesma forma e com a mesma eficácia imediata, o que não acontece com a mensagem transmitida através de imagens, pois as imagens despertam de imediato no espectador emoções e sensações que potenciam a agradabilidade sobre o produto ou mensagem, tornando-se, assim, numa linguagem universal, que atinge, quase de imediato, o seu reconhecimento de conteúdo e interpretação.

3.2 – Arquitectura e Audiovisual

Ao longo das últimas décadas tem-se desenvolvido uma constante construção do consumidor das novas tecnologias.

Mesmo as exposições universais, apesar da sua especificidade, se foram tornando em autênticos espectáculos de massas e de concentração em novas realidades simuladas e efémeras, com a finalidade de atrair os consumidores na sua constante busca de novas experiências e sensações disponíveis sempre que este as quiser vivenciar.

Como se de um filme se tratasse, são criadas histórias e universos imaginários que vão levar o espectador a formar o seu mundo de imagens que supera a realidade, pois vai gerando diferentes sensações e surpresas ao espectador de forma gradual, semelhantes à composição de um filme, onde este se sente como parte integrante e começa a aceitá-lo como se da própria realidade se tratasse.

“O vídeo passou a ser um meio comum de expressão por parte dos artistas plásticos, bem como a performance ou a instalação. O cinema reinventa-se partindo dessas e de outras experiências das artes plásticas. Uma ópera pode ser, com frequência, multimédia. Quanto à arquitectura, volta a procurar um papel (agregador?) nesta realidade, saindo do âmbito disciplinar mais restrito para se aventurar em

experiências de permuta com outros campos do conhecimento. Neste mundo globalizado, acelerado e partilhado pelas redes digitais, a troca de experiências de todo o tipo não é mais uma conquista, é uma inevitabilidade.”⁵⁰

A arquitectura absorve estas características fílmicas nas suas construções, tentando a criação de percursos sinuosos, fontes de surpresa e de novas sensações. Para tal dá uso a formas dinâmicas, que agitam as sensações, alimentando a curiosidade e a atenção pelo espaço, pelo percurso, e, mais importante de tudo, pela obra arquitectónica.

Segundo o arquitecto e cenógrafo João Mendes Ribeiro, “A experiência do espaço arquitectónico, do espaço sequencial, a partir do corpo em movimento pode aproximar-nos de uma leitura cinematográfica da arquitectura. No ensaio teórico “The Manhattan Transcripts”, Bernard Tschumi define uma arquitectura baseada no confronto/relação entre espaço acontecimento e movimento, onde o espaço deve ser habitado de forma sucessiva. O utente descobre o edifício percorrendo-o, segundo enquadramentos sucessivos onde cada vista é sempre fragmentada. Este conceito de visão incompleta de Tschumi (expresso em La Villette) tal como acontece no cinema, garante um impulso crescente de movimento e surpresa. A

⁵⁰ FERREIRA, Nelson Filipe de Sousa, “João Mendes Ribeiro – Entre o Efêmero e o Perene”, Dissertação de Licenciatura em Arquitectura, p.15

sequencialidade de espaços a partir de técnicas como fragmentação, desconstrução, desintegração e disjunção, traduz mais uma montagem do tipo cinematográfico do que as regras tradicionais de composição, de hierarquia e de ordem. Na tentativa de libertar a arquitectura de preceitos convencionais, os espaços são desenvolvidos de maneira sequencial, de tal forma que a significação de cada movimento está ligado tanto ao que o precede como ao que o segue.”⁵¹

“A imagem cinemática tornou-se habitável e interactiva, e a fronteira entre o passivo e a vivência real deixou de existir. (...) Portanto a arquitectura transcende o real, criando ambientes e imagens de antecipação.”⁵²

O arquitecto é muitas vezes comparado a um realizador de cinema, na medida em que ambos jogam com o conceito de espaço no seu sentido mágico e conceptual. Como a arquitectura e espaço são conceitos dos quais tomamos consciência através dos nossos sentidos, são possíveis de se manipular de modo a atingirem os objectivos propostos, podendo, para tal, o arquitecto recorrer aos mesmos processos utilizados pelo realizador para conseguir os efeitos desejados.

Com a possibilidade de poder traduzir novos mundos, a arquitectura existe para além dos seus

⁵¹ RIBEIRO, João Mendes, TRAÇO, Nº2, “A Cenografia é a Arquitectura do Tempo Ilimitado”, p.18

⁵² POLAINAS, António Fernando Seródio Gomes, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.74,75

limites reais, podendo-se pensar na arquitectura não só como parte integrante da realidade, mas também como parte integrante de uma ficção da sociedade.

“O arquitecto, enquanto tv-designer, expande a sua criatividade apoiando-se numa cultura sólida, desenvolve a normalização de técnicas de técnicas de cenografia, apoiando esta a metodologia da prática de arquitectura.”⁵³

As emoções e os sentidos são os factores que influenciam os consumidores e, por isso, os que permitem a sua manipulação. Daí estes serem também os factores dos quais a arquitectura tira partido para atrair os consumidores. O arquitecto tenta criar espaços de leitura mais complexa, não tão rápida e intuitiva como a arquitectura tradicional, o que faz com que dentro destes espaços existam diversas histórias, cada uma de acordo com a percepção de cada utilizador, levando à busca da compreensão da mensagem que se pretende transmitir, fazendo com que o espectador tenha curiosidade em percorrer todo o espaço.

Existem várias características comuns entre a arquitectura e o audiovisual: no cinema tem-se assistido a uma busca de tendências e de referências de modas do passado, deixando de parte a originalidade e focando-se na inovação técnica das novas tecnologias e

⁵³ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.76

efeitos especiais, paralelamente à arquitectura, que se preocupa essencialmente na concepção ou até mesmo clonagem das formas, sem qualquer preocupação na busca de conteúdo e significado; a informática possibilita à arquitectura a exploração de novas construções e de modelos de antecipação; em ambas existe o risco de a quantidade prejudicar a qualidade, pois a banalização das obras pode provocar a sua falta de qualidade ou encantamento.

“...o estudo da cidade, do espaço urbano e da arquitectura, deve fundamentalmente considerar, de forma interdisciplinar, as relações culturais promovidas e produzidas pelo cinema, os meios de comunicação, as imagens, sons e textos que todos consumimos diariamente em nossa relação com a mídia. (...) ...os meios de comunicação não podem ser vistos meramente como tecnologias de suporte; mas o lugar onde se constrói a cidadania, onde se produzem subjectividades.”⁵⁴

O cinema e o audiovisual sempre foram um reflexo da sociedade, ligação que existe também no caso da arquitectura, com a diferença que esta pode ser vivida e experimentada.

Tanto a arquitectura construída como a sociedade e as suas vivências com esta influenciam a

⁵⁴ COSTA, Maria Helena, RUA, VOL.10, “A Cidade como Cinema Existencial”, p.35

representação da arquitectura no cinema. Mas a arquitectura também procura inspiração no cinema, pois, para além de transcender as limitações materiais, temporais ou conceptuais, possibilita a criação de novos modelos experimentais e, acima de tudo, permite ao espectador a ilusão de vivência de espaços experimentais que permite a antecipação da arquitectura em relação à sua aceitação por parte da sociedade.

Quando o espectador entra numa sala de cinema é transportado para um novo mundo, uma nova realidade. Mas para que isto aconteça a imagem ficcional deverá ser convincente, ou seja, deverá ir de encontro ao objectivo pretendido, mas nunca esquecendo apontamentos que caracterizam o mundo real. Aqui a arquitectura entra como um importante meio de ligação entre a realidade e a ficção, pois é normalmente a imagem que marca os espaços e que faz com que o espectador reconheça os espaços da acção. Esta utilização da arquitectura no cinema é explorada de várias maneiras, por vezes aproveita-se o reconhecimento dos símbolos arquitectónicos para um melhor e mais facilitado reconhecimento, ou, pela manipulação desses mesmos símbolos, com o objectivo de induzir o espectador a novas sensações.

“...o cinema volta-se mais para a vida do quotidiano, onde as rotinas diárias são analisadas para se transformarem em objecto de realização. Neste

contexto, a apropriação de objectos architectónicos do quotidiano pode constituir uma matriz de leitura e identificação para o espectador. Esta corrente enquadra-se na tendência geral que, nas artes, caracteriza a (re)utilização de materiais mundanos, urbanos e a reciclagem de produtos da sociedade de consumo.

A fórmula do sucesso do cinema reside precisamente na capacidade de criar acontecimentos em que o público pode facilmente identificar-se, tendo como motivação a narrativa e a forma de levar o cinema a reflectir e a entrar no dia-a-dia, mesmo que seja só para criar ilusões. É neste contexto que a arquitectura pode ter um papel fundamental.

No entanto, se, por um lado, o uso de elementos proporciona uma aproximação ou relacionamento empático entre o público e o objecto architectónico por outro, o reconhecimento de formas familiares é também motivo de estranheza, sobretudo se considerarmos a alteração de contexto. Muitas vezes, a arquitectura quando transportada para o cinema, perde a sua verdade quotidiana para entrar no plano poético da realização, investida de outra amplitude e significado.

O cinema propicia inusitados modos de ver a arquitectura (com o olhar e a memória), numa adequação que oscila, com frequência entre o reconhecimento e a estranheza, o insólito e o exagero.

A projecção num écran bidimensional funciona como um mecanismo de armadilhas perceptivas. A manipulação da escala, da massa e densidade dos edifícios, desorienta a distância, ilude os contextos. (...) ...no cinema, abdica-se conscientemente da percepção habitual da arquitectura para ver de maneira diferente e extraordinária.”⁵⁵

Ambas as disciplinas – arquitectura e cinema – têm como ponto de partida um conceito subjacente e pretendem contar uma história, cada uma através dos meios que lhe são possíveis, ou seja, a arquitectura caracteriza-se e dá uso a códigos, símbolos e formas para atingir os seus objectivos, já o cinema tem o poder de uso de imagens em movimento para atingir os seus objectivos.

“Ao aproximar-se da cenografia, a arquitectura, pelos seus materiais e aparências torna-se também ela um veículo ideal de grande valor simbólico para as massas.”⁵⁶

Os arquitectos inspiram-se muitas vezes nos meios audiovisuais, pois estes permitem a experimentação e antecipação de novas estéticas e novos ambientes. O audiovisual tornou-se no meio ideal para a experimentação de visões fantásticas e utópicas para a arquitectura.

⁵⁵ RIBEIRO, João Mendes, TRAÇO, Nº2, “A Cenografia é a Arquitectura do Tempo Ilimitado”, p.17

⁵⁶ POLAINAS, António Fernando Seródio Gomes, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.80

“Um pouco por todo o lado os arquitectos mostram, cada vez mais, interesse ao percurso e ao espaço fílmico. O espaço fílmico está na moda.”⁵⁷

O percurso fílmico passa a ser um importante meio de experimentação da arquitectura, pois permite a criação de espaços experimentais que são vivenciados pela sociedade, mesmo que de forma virtual, através de imagens e situações do quotidiano do homem, permitindo uma antecipação às reacções das massas.

A arquitectura edifica e concebe espaços reais, e o cinema imagina e manipula uma determinada realidade utópica. Mas a arquitectura tem utilizado cada vez mais uma linguagem audiovisual, pois cria uma linguagem que vai sendo decodificada ao longo dos vários espaços de uma montagem sucessiva de espaços que vão desvendando o seu objectivo de forma fragmentada, aproximando-se do método utilizado pelo cinema.

“...o arquitecto pode manipular o espaço, de acordo com a sua história, para produzir um determinado percurso que orienta o utilizador, e criar nessa sua movimentação, um conjunto de panos e combinações de sequências no tempo e espaço e para produzir ambientações numa conjugação estratégica

⁵⁷ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.82

que criem as sensações e o imaginário do universo que quer transmitir ou comunicar.”⁵⁸

3.3 – Novas possibilidades da arquitectura

As grandes migrações para as cidades resultaram numa junção de uma enorme diversidade linguística, política e social, facto que, juntamente com as novas facilidades e velocidades para viajar e o consequente intercâmbio de informação, definiu um novo retrato social e urbano. As cidades passam a afirmar-se como centros culturais de conhecimento e de arte, passando a ser uma referência para os restantes territórios. Esta diversidade e centralidade cultural das cidades deram origem ao desenvolvimento do conceito de universalidade.

“A relação com a tecnologia torna-se um fascínio e uma referência de progresso e imagem da moda e novidade. (...) A tecnologia assume-se, sobretudo, como referência de progresso e evolução. (...) A cultura deixa de «pertencer» a uma elite, «desce» às ruas e difunde-se primeiro como novidade, depois como produto de consumo pelas massas.”⁵⁹

Esta transformação da sociedade reflecte-se num cosmopolitismo que gera novos conceitos, como a

⁵⁸ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.92

⁵⁹ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.94

globalização da cultura e da economia, a valorização do efémero, do exótico e do excêntrico, o estabelecimento do ciberespaço e a exaltação dos media. Deixaram de existir as evoluções normais e independentes de cada disciplina, mas sim uma intersecção de diferentes universos que se interligam e comunicam globalmente. A materialidade deixa de ser unicamente resultado de um conceito, mas sim um resultado desta ligação entre os diferentes mundos.

Mesmo os locais históricos das cidades passam a ser locais de busca dos novos conceitos e desejos da sociedade, como o consumo, o efémero, a velocidade, a simultaneidade. A arte tradicional entra em declínio e adapta-se aos novos princípios da sociedade de consumo.

A emergência dos media em todos os quadrantes da sociedade veio promover a globalização. Influenciaram o universo da cultura, transformando-o num fenómeno de massas e integrando-o na política social diária, e converteram a cultura num objecto de consumo. A cultura é influenciada pela sua indefinição entre o real e o virtual, pela globalização económica e pelos media, os grandes manipuladores da sociedade.

Já mesmo o planeamento urbano deixa de ser algo pensado e pré-definido, passando a ser algo dinâmico, mutante e adaptável, fruto das diferentes conexões e relações interactivas das pessoas com os espaços.

Toda a cidade se adapta às novas exigências da sociedade de consumo. Tudo é mutável. Mesmo que não seja permitido mudar a construção de um edifício, muda-se a sua função e as suas vivências.

A junção de diferentes realidades, agregadas e conectadas entre si num mesmo espaço dá lugar a cidades sem fronteiras. Cidades onde o espaço urbano é caracterizado pelo audiovisual, onde a materialidade é substituída pela imagem, pelo digital, sem dimensão física.

“Assim, a definição de cidade transcende o conceito da própria cidade. Funde-se com os espaços, com a arquitectura, com a cultura, com as tecnologias, com o tempo, com a vida, com a morte, com a sociedade e com o homem, é a metáfora da contemporaneidade. É a imagem e o filme da realidade.”⁶⁰

Tanto na arquitectura como no planeamento urbano o espaço passou a ser algo com vida e movimento e em constante mutação, oscilando de acordo com as tendências da sociedade de consumo. O espaço passa a ser um processo que vive e se desenvolve no campo aberto da sociedade.

A arquitectura segue as alterações da sociedade, adaptando-se às exigências de cada época e

⁶⁰ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.99

cultura – actualmente, ao consumo e às novas tecnologias.

O conceito de lugar era normalmente associado a espaços urbanos, representados por imagens referenciais fortes e caracterizado pela qualidade dos seus espaços públicos e pelas relações das populações com esse lugar e também entre elas nesse lugar.

Actualmente, o conceito de lugar caracteriza-se pela construção de imagens que buscam fantasiar a realidade desse mesmo espaço, reforçando e reproduzindo uma imagem já previamente percebida e que caracterizava esse lugar, ou induzindo um cenário que representasse uma imagem fantasiosa desse espaço.

Os novos interesses da sociedade focados nas áreas de entretenimento e lazer levaram à construção de imagens temáticas que atraíam os consumidores cativados por estes ícones de atracção temática. Este marketing urbano manipula a forma construída e o lugar, que passam a ser regidos por uma notação sobretudo comercial.

O lugar passa a ser construído através das imagens de informação, a arquitectura começa a desaparecer, os estímulos gráficos sobrepõem-se em detrimento da forma construída. A urbanidade passa a estar caracterizada pela sensação de envolvimento que as imagens conferem ao lugar. Estes meios de

comunicação interagem com as pessoas, gerando movimentos, espaços e fluxos.

As imagens ganham maior importância para a sociedade do que a própria realidade, que passa a estar manipulada e fantasiada por estas.

A arquitectura contemporânea vem evoluindo através do desejo do homem de evoluir cada vez mais para além dos seus limites contraditoriamente à tradição arquitectónica da utópica visão do homem da natureza e da arquitectura.

Com a antecipação da arquitectura virtual, o arquitecto é obrigado a fazer uma ginástica mental que lhe permita prever quais as reacções do público ao objecto proposto, criando uma obra capaz de se enquadrar nos limites do real, mas respondendo também à visão utópica da sociedade.

Os novos desafios do arquitecto visam a integração das duas vertentes na sua obra, pois, se por um lado se encontra limitado pela arquitectura tradicional, ligada à natureza, aos elementos naturais e ao racional, por outro tenta dar resposta às novas exigências da sociedade de consumo, que se apoiam no mundo da comunicação através de um ambiente electrónico de novas linguagens e tecnologias.

Esta nova ligação da arquitectura ao efémero, à dúvida, à alteração e à movimentação levou a arquitectura a dar uso a elementos imateriais e em

constantes alterações, como as transparências, os reflexos, as alterações de iluminação e de ambiências...

O universo virtual é o ponto de partida para a compreensão da contemporaneidade. A revolução virtual originou uma profunda mutação do homem e da sociedade, o que veio influenciar também a arquitectura.

A tecnologia virtual permitiu à arquitectura a criação de novos conceitos, como um novo espaço virtual, ou seja, o desenvolvimento de um universo digital sem existência física que é transportado para a arquitectura através da sua capacidade de gerar novos conceitos de espaço e novas vivências sociais, pois permite aos arquitectos a criação de um novo conjunto de soluções através da imaginação num contexto quase ilimitado, um espaço-tempo físico inteligente e radicalmente alterado e novos modos de concepção e de produção de formas de construção, pois os processos de produção já não se encontram limitados ao material e real, podendo alcançar novas soluções apenas atingíveis com o auxílio das novas ferramentas informáticas. Esta ligação da arquitectura com as novas tecnologias desenvolveu três conceitos base nos quais se pode caracterizar esta nova arquitectura: a arquitectura líquida⁶¹, a eversão⁶² e a trans⁶³.

⁶¹ **Arquitectura líquida**, “A arquitectura é uma metáfora para caracterizar a necessidade da arquitectura ter de ser mutável. Numa situação ideal os edifícios poderiam moldar-se e reagir ao meio envolvente, deixando de se

Mas, poderá este tipo de construção virtual ser considerado arquitectura? A arquitectura não deveria ser considerada arquitectura só depois de existir algo físico? Ou esta concepção virtual imaginada também pertence ao universo arquitectónico?

O desenvolvimento do virtual tem vindo a superar muitas limitações do universo da arquitectura.

O virtual acaba por se tornar num mundo paralelo ao real, um mundo em que as limitações do real não existem.

Os arquitectos já podem ter acesso à visualização das suas ideias através do auxílio da tecnologia digital.

As novas tecnologias permitem a concepção de espaços sem necessidade de materialização. Com o cinema criam-se experimentações sem qualquer necessidade de vinculação a um real pré-existente.

ter a cidade como convencional e moderna, para se transformar na mega metrópole das comunicações sem fronteiras nem limites.”

POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.110

⁶² **Eversão**, “Eversão desenvolve-se como conceito paralelo à imersão, a passagem para o mundo real e físico do mundo digital. Trata-se de um novo e diferente conceito do significado de espaço. É o espaço de referência das redes informáticas e dos computadores. É o início da transformação do espaço da arquitectura num espaço imaterial. Assim, o conceito da estabilidade é substituído pelo conceito variável da acção. Marcos Novak postura a arquitectura líquida como o padrão construtivo do ciberespaço, dando uma nomenclatura e designação a esta nova dimensão.”

POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.111

⁶³ **Trans**, “Trans é a transformação como conceito base da causa ou consequência da transformação da modernidade, a transformação como a criação de novas realidades através da fusão de outras realidades. Trans é a base do conceito da «transarquitectura».”

POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.111

Esta abstracção deixa de estar contida somente no mundo das artes, passando a influenciar a cultura popular, tornando-se, assim, a causa de muitas das transformações da contemporaneidade.

O espaço conceptual gerado pelas tecnologias de imagem vem comprovar que a nossa percepção dos espaços não se limita unicamente à nossa impressão visual, mas, e acima de tudo, às nossas vivências que fazem com que o nosso cérebro crie objectos formalizados a partir das nossas sensações e percepções visuais. Esta multiplicidade de percepções inerente a cada indivíduo de acordo com os estímulos a que se encontra exposto, faz com que o espaço deixe de ser somente «aquilo que se vê», tornando-se fluido, complexo e movimentado, de acordo com a percepção e sensibilidade de cada indivíduo.

O tempo na contemporaneidade apresenta-se cada vez mais similar ao tempo fílmico, que espelha na sua duração o ritmo, o intervalo e a duração da vida quotidiana.

A anterior concepção de tempo era feita segundo regras lógicas e sequenciais, mas com a contemporaneidade desenvolveu-se e evoluiu segundo conjuntos de mecanismos e de associações, de memórias, de imaginação, de conjuntos de imagens e de ilusões. Neste contexto a arquitectura vê-se obrigada a questionar a sua condição estática e tenta ir de

encontro aos novos conceitos de mobilidade e dinamismo, o que vai ser possibilitado com a inclusão do ciberespaço⁶⁴ no universo arquitectónico, pois a materialidade e a mobilidade não conseguem mais responder às exigências da sociedade.

A arquitectura do ciberespaço surge como a resposta da arquitectura neste contexto, mas isto levou a uma profunda reflexão em relação ao desenvolvimento da arquitectura como conceito aliado ao desenvolvimento das novas tecnologias aplicadas ao edifício, pois a relação entre o exterior e o interior do edifício rompeu-se, os projectos começaram a ser desenvolvidos com a desconexão da relação interior-exterior. O edifício cada vez mais impôs a sua imagem, desconectando-se do seu conceito, ou até mesmo sem qualquer ligação com este.

Neste contexto surge o conceito de light architecture na tentativa de combinar o mundo real com o virtual. Defende que os edifícios podem ser simultaneamente uma construção e um meio de comunicação e informação; através da projecção sobre fachadas de edifícios, estes podem se transformar em meios de comunicação para os media e, simultaneamente, estas projecções influenciam as suas ambiências interiores, possibilitando um número ilimitado de ambientes e efeitos. O arquitecto já não

⁶⁴ **Ciberespaço**, “espaço virtual constituído por informação que circula nas redes de computadores e telecomunicações.”
www.infopedia.pt

pode pensar unicamente em arquitectura no seu sentido construtivo, deve sim, tornar-se num profissional polivalente em arquitectura e audiovisual. Os materiais passam a ter todos o mesmo peso estético, quer sejam construtivos, quer audiovisuais.

O vidro passa a surgir como material de excelência, pois a sua aplicação, com as projecções, imagens e a sua transparência que têm como base a luz, permitem a construção de uma imagem do edifício com um nível de leveza e imaterialidade até aqui dificilmente alcançada.

Em vez de o espaço ser tratado de acordo com preocupações a nível social, passaram-se a reconhecer os valores estéticos como objectivos de fundo, procura-se a criação de imagens de novas alternativas à realidade.

A arquitectura encontra-se, na grande maioria dos casos, subordinada à vontade da moda e da publicidade. O arquitecto passa a estar numa posição secundária no desenvolvimento dos seus programas.

A arquitectura sempre teve manifestações efémeras, mas sempre destinadas a um objectivo puramente social*, o que agora acontece através do uso da imagem e das técnicas audiovisuais, mas com um objectivo puramente consumista, de atracção para as massas com o objectivo de tornar os espaços desejáveis e apetecíveis de modo a manipularem

estrategicamente o espaço para condicionarem os seus utentes a atingirem determinados fins.

A arquitectura está integrada na sociedade de consumo a todos os níveis, vendo-se obrigada a absorver todas as suas valências, objectivos e técnicas de gestão e criativas.

Actualmente defendem-se dois caminhos diferentes no campo da arquitectura, por um lado existe a continuada defesa da teoria na prática da arquitectura, mas por outro existem as novas tendências de experimentação da tecnologia e dos materiais. A teoria surge agora como resultado da experimentação do projecto e não como ponto de partida deste, passando, assim, a ser a consequência teórica da prática.

Os novos conceitos arquitectónicos, como o universo das imagens, já fazem parte do nosso quotidiano, por isso torna-se importante integrá-los na arquitectura. Já não se trata só de projectar um edifício, mas sim de torna-lo num veículo de uma mensagem cujo significado se encontra integrado na sua concepção, há que trabalhar as construções como verdadeiros discursos com contexto e significado, pois é o que a sociedade espera da cultura dos arquitectos de hoje em dia.

Actualmente a arquitectura tenta ao máximo ultrapassar os seus limites físicos construtivos. A

arquitectura líquida critica abertamente a componente física e rígida do objecto arquitectónico, investiga novas teorias baseadas no cinestético, onde o espaço temporal define a arquitectura, gerando novas formas, originais e dinâmicas. A transarquitectura⁶⁵, através da exploração das novas tecnologias, concebe novos conceitos arquitectónicos, libertando a arquitectura da sua realidade física e potenciando a criação de novos mundos e novos paradigmas.

“Os tipos de arquitectura estão a ser substituídos por programas híbridos de estrutura complexa, marcados pela rapidez da mudança e da adaptabilidade, reproduzindo-se cada vez mais um distanciamento da relação tradicional entre forma e função. (...) Desde a sua origem, a arquitectura sempre trabalhou o material e com o material. (...) Com a actual sociedade de informação, o físico é substituído cada vez mais frequentemente, pelo mental.”⁶⁶

A moda e os media são valores da actual sociedade, temporais e transitórios, o que leva a sociedade de informação a acelerar o desprendimento do material, do real e do corpóreo; o físico e estável continua em declínio perante a ascensão da imagem. É neste contexto que a arquitectura se começa a deslocar

⁶⁵ **Transarquitectura**, “...uma arquitectura ligada às questões de tecnologia digital, gerada por um conjunto de parâmetros de lógica informática, de concepção algorítmica e de execução computadorizada. Uma arquitectura interactiva gerada em espaços virtuais.”

POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.111

⁶⁶ **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.123,124

da materialização à visualização. Nesta sociedade em que a aparência visual e o simulacro se sobrepõe à realidade, deixará de haver lugar para o físico, estável e material?

A sociedade de informação tem vindo a fazer com que a arquitectura evolua de modo a que se integra totalmente no universo da tecnologia, passando a surgir como suporte, meio e forma urbana desse mesmo universo.

O desafio dos arquitectos da actualidade consiste em dar forma arquitectónica à infra-estrutura invisível que é a rede de informação e tecnologia da sociedade contemporânea.

Actualmente existem vários experimentalismos no mundo da arquitectura que tentam responder aos desejos da sociedade de informação através de edifícios que tenham a capacidade de ser mutáveis de forma automática através de estímulos concretos: a arquitectura inteligente⁶⁷.

A maior preocupação dos arquitectos deve ser o facto de estes, apesar dos desejos e fascínios da

⁶⁷ **Arquitectura Inteligente**, “Estamos perante a evolução da arquitectura clássica para uma arquitectura inteligente, que dê resposta a todo um novo universo de questões de carácter global que transcendem o mundo da construção e do material como, por exemplo, as relações a ter com o meio ambiente ou mesmo com as condições atmosféricas. Uma arquitectura que possua materiais novos, materiais próprios, mutáveis, sensoriais e com capacidade de mudar de cor, de ter sonoridades. Uma arquitectura que possa reagir, interagir e adaptar-se à evolução do Homem.”

POLAINAS, António Fernando Seródio Gomes, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, p.138,139

actualidade, não se afastarem da realidade do quotidiano, reduzindo a arquitectura apenas a um jogo de imagens e formas vazias de conteúdo.

Por outro lado, ao ser considerada como um produto de venda, a arquitectura deve-se inserir nas regras do mercado da sociedade de consumo, tentando responder aos estímulos perceptivos e comerciais do seu público-alvo de forma apelativa, passando, assim, a ser tratada como um produto de consumo de massas.

Esta resposta e apelo ao público consumista está a levar a arquitectura a esquecer o conteúdo e a surgir saturada de formas, de acordo com o imediatismo e o instantâneo da actualidade.

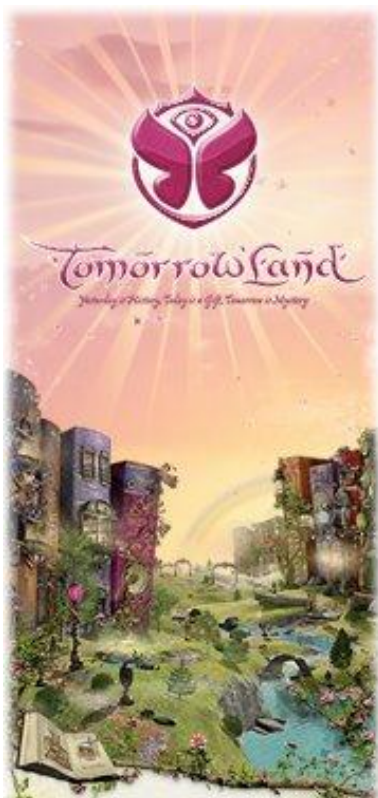


Fig. 37 – Logotipo do festival
TomorrowLand

TomorrowLand é um festival de música electrónica realizado na cidade de Boom, no distrito de Antuérpia, Bélgica, desde 2005.

Baseado no MysteryLand – festival holandês, que data de 1993 -, o TomorrowLand manteve a ideia inicial do seu antecessor, isto é, a decoração faz com que o cenário se enquadre num conto de fadas, com a presença de DJ's internacionalmente reconhecidos.

O festival é organizado pela empresa holandesa ID & T, especializada e com o objectivo de organizar os maiores eventos de música electrónica.

Todo o espaço destinado a este festival encontra-se repleto de exemplos cenográficos e audiovisuais, com o intuito de despertar sensações e ilusões sobre os espectadores.



Fig. 38 – Festival TomorrowLand,
2011

Toda a concepção cenográfica do espaço se destina a “enviar” o espectador para um mundo de fantasia e contos de fadas através das suas percepções e imaginação. Tal como toda a obra cenográfica, estas concepções funcionam como “meio de transporte” dos seus visitantes para um mundo fantástico e



Fig. 39 – Festival TomorrowLand,
2011



Fig. 40, 41, 42, 43, 44 – Festival
TomorrowLand, 2011

espectacular idealizado por qualquer indivíduo no seu constante desejo e anseio por novas experiências, tão típico da sociedade de informação fruto da globalização em que vivemos.

O audiovisual entra nestas concepções cenográficas com o intuito de afirmar ainda mais toda esta realização deste novo mundo fantasista e espectacular.

Estes cenários são constantemente mutáveis, de acordo com os estímulos sonoros gerados pela música que os DJ's vão produzindo ao longo de todo o festival. Durante todo este tempo o espectador vai-se deparando com figuras fantásticas que vão mudando a direcção do olhar e a sua postura facial e corporal, reflectindo e transmitindo as mais variadas sensações sobre o espectador, segundo a música que se vai ouvindo, o que é transmitido também através de jogos de luz, fogo-de-artifício, água, fumo, confetis ou até mesmo fogo, e das mais variadas concepções audiovisuais que se inserem nestes cenários e diferem ao longo de todo o decorrer do festival.

Os DJ's, para além de cumprirem a sua função pretendida como profissionais de música electrónica, também se inserem em toda esta realização como se de personagens de um filme se tratasse, filme esse no qual o espectador se sente como parte integrante quando “transportado” para este novo mundo, tão fantástico e espectacular, e repleto de ilusões e sensações.

Considerou-se que este seria um bom exemplo de como a arquitectura, através do auxílio da cenografia e do audiovisual, consegue atingir um carácter mutável

e ilusório, capaz de responder aos desejos da sociedade de consumo.



Fig. 45 – Festival TomorrowLand,
2011

Como já referido ao longo de todo este estudo, a constante evolução do audiovisual no mundo da globalização fez com que a sociedade se tornasse cada vez mais exigente em relação a tudo o que a rodeia.

Neste novo contexto social a arquitectura viu-se obrigada a reinterpretar as suas ideologias de modo a dar resposta aos novos desejos da sociedade, e conseguir, assim, uma maior atracção e afluência em relação às suas concepções por parte das massas.

Surgem aqui com um papel predominante a cenografia e o audiovisual como aliados à concepção arquitectónica, na medida em que possibilitam à arquitectura a modificação dos espaços e da imagem, de modo a permitir uma realização com um carácter mais efémero da obra arquitectónica, isto é, a obra arquitectónica em si, na sua perene realidade, não deixa de existir nessa mesma realidade que sempre a caracterizou, mas com a introdução da cenografia na obra arquitectónica, esta consegue transmitir a ilusão de que a obra sofreu alterações sobre o seu visitante, conseguindo, assim, atraí-lo para estes espaços em constante mutação, na busca de novas experiências e sensações.

Com este novo papel da cenografia na arquitectura podem surgir muitas questões que põe em causa a distinção entre estas duas disciplinas, pois, segundo o arquitecto Luís Miguel Moreira Pinto, a arquitectura é tudo o que inclui o espaço, ou seja, qualquer materialização que envolva a concepção/modificação de espaços é arquitectura. **** Segundo esta linha de pensamento e, sabendo que a cenografia também é uma disciplina que pode trabalhar na modificação/elaboração de espaços, devemos

considerar, então, que não existe cenografia e que a devemos incluir no mundo da arquitectura, existindo, sim, uma arquitectura cenográfica?

Capítulo 1:**- Fig.1 e 2 - Casa abrigo Eduardo Anahory**

Fonte: <http://infohabitar.blogspot.pt/2007/11/reposio-da-casa-abrigo-eduardo-anahory.html>

- Fig. 3 - Proporção do homem ideal, Vitruvius

Fonte: <http://www.myartprints.com/a/cesariano-cesare-di-loren/ideal-proportions-based-o.html>

- Fig. 4 - Monumento a Terceira Internacional, Vladimir Tatlin (Construtivismo Russo)

Fonte: <http://arquifive.blogspot.pt/2010/03/construtivismo-russo.html>

- Fig. 5 - Urbanistik şekil - Antonio Sant Elia (Futurismo Italiano)

Fonte: <http://intrepidengine.com/?p=460>

- Fig. 6 - Theo Van Doesburg (Expressionismo Alemão)

Fonte: <http://neoplasticism.com/Theo-Van-Doesburg.html>

- Fig. 7 - Escola Bauhaus, Walter Gropius, 1930

Fonte: <http://www.britannica.com/EBchecked/media/110236/Bauhaus-school-1930-in-Dessau-Ger>

- Fig. 8 - Casa Tugendhat, Mies van Der Rohe, 1930

Fonte: <http://www.arch.mcgill.ca/prof/sijpkes/lecture-oct-2004/lecture-final-2004.html>

- Fig. 9 - Villa savoye poissy, Le Corbusier, 1930

Fonte: <http://carnets.parisdescartes.fr/pg/blog/hz02598/read/89544/architecte-le-corbusier>

Capítulo 2:**- Fig. 10 - *Inferno*, Olga Roriz**

Fonte: <http://www.teatromicaelense.pt/view.php?id=520>

- Fig.11 - *Companhia da Dança*, Olga Roriz

Fonte: http://www.citi.pt/cultura/bailado/bailarinos/olga_roriz/coreogra.html

- Fig.12 - *Propriedade Privada*, Olga Roriz

Fonte: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/entrevista/05.020/3320?page=7>

- Fig.13 - Casa Liraldi, Luis Barragán

Fonte: <http://www.casosdecasa.com.br/index.php/tags/luis-barragan/>

- Fig.14 - Cuadra San Cristobal, Luis Barragán

Fonte: <http://www.casosdecasa.com.br/index.php/tags/luis-barragan/>

- Fig.15 - Capela de Ronchamp, Le Corbusier

Fonte: <http://teoriarquitecturaubi.blogspot.pt/2010/06/luzcapela-ronchamp-de-le-corbusier.html>

- Fig.16 - O Campo, Aurora dos Campos

Fonte: <http://beco70.blogspot.pt/2012/03/som-e-luz.html>

- Fig.17 - Residência Ayora , Fran Silvestre

Fonte: <http://www.arcoweb.com.br/arquitetura/fran-silvestre-casa-valencia-espanha-01-11-2011.html>

- Fig. 18 - Estúdios de Informação RTP1, António Polainas

Fonte: <http://www.eurostand.pt/index.htm?no=201000100005,004>

- Fig. 19 - Luz Natural num espaço Arquitectónico

Fonte: <http://luznaturalcomoelementocompositivo.blogspot.pt/2011/05/como-aprovechar-la-luz-natural.html>

- Fig.20 - Luz Artificial, Cais do Sodré, Lisboa

Fonte: <http://www.new4media.net/pt/?det=11063§ion=Sociedade&title=Expansao-do-Metro-de-Lisboa&id=2432&mid=&q=Metro%20Cais%20do%20Sodr%E9>

- **Fig.21** - La casa de la luz y la sombra, Nicolás del Campo

Fonte: <http://www.decoralis.com/la-casa-de-la-luz-y-la-sombra-de-nicolas-del-campo/>

- **Fig.22** - *A Casa Bernarda Alba*, García Lorca

Fonte: <http://omelhoranjo.blogspot.pt/2005/08/telhados-de-vidro.html>

- **Fig.23** - Unidade de Habitação de Marselha, Le Corbusier

Fonte: <http://chocoladesign.com/a-transdisciplinaridade-entre-o-design-a-arquitetura-e-a-engenharia>

- **Fig.24** - Estádio Municipal de Aveiro, Tomás Taveira

Fonte: <http://dragoesdelav.blogspot.pt/2010/06/32-supertaca-estadio-municipal-de.html>

- **Fig.25** - Pavilhão da Serpentine Gallery, Jean Nouvelle

Fonte: http://acores2010.blogspot.pt/2010_03_01_archive.html

- **Fig.26** - ORACLE Corporation, Espanha

Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Oracle_Corporation_HQ.jpg

- **Fig.27** - Casa das Histórias - Paula Rego, Souto Moura

Fonte: <http://www.pportodosmuseus.pt/?p=44467>

- **Fig.28** - Casa em Possanco, ARX

Fonte: <http://www.parqmag.com/?p=5053>

- **Fig.29** - Exemplo de uma habitação em ruína

Fonte: <http://entretejodiana.blogs.sapo.pt/2010/09/>

- **Fig.30** - *Convidados Mortos e Vivos*, João Mendes Ribeiro

Fonte: <https://woc.uc.pt/darq/event/dataNews.do?elementId=139&tipo=historico>

- **Fig.31** - *Propriedade Privada*, João Mendes Ribeiro

Fonte: http://homelessmonalisa.darq.uc.pt/JMendesRibeiro/joao_mendes_ribeiro_entrevista.htm

- **Fig.32** - Exemplo de Perspectiva realizada com auxilio do computador, Iolanda Rio, 2010

Capítulo 3:

- **Fig.33** - Vista aérea, Hong Kong

Fonte: <http://www.cntraveller.com/photos/photo-galleries/25-reasons-to-go-to-hong-kong>

- **Fig.34** - Times Square, Nova Iorque

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Times_Square

- **Fig.35** - Times Square, Nova Iorque

Fonte: <http://adivertido.com/paineis-publicitarios-da-times-square-comecarao-a-usar-energia-solar-e-eolica/>

- **Fig.36** - Vista aérea, Macau

Fonte: <http://blog.plentyrooms.com/blog/macau-an-isle-that-blends-chinese-and-portuguese-culture.html>

Capítulo 4:

- **Fig.37** - Logotipo do festival TomorrowLand

Fonte: <http://www.facebook.com/tomorrowland.be>

- **Fig.38** - Festival TomorrowLand, 2011

Fonte: <http://www.facebook.com/tomorrowland.be>

- **Fig.39** - Festival TomorrowLand, 2011

Fonte: <http://www.facebook.com/tomorrowland.be>

- **Fig.40, 41, 42, 43, 44** - Festival TomorrowLand, 2011

Fonte: <http://www.facebook.com/tomorrowland.be>

- **Fig.45** - Festival TomorrowLand, 2011

Fonte: <http://www.facebook.com/tomorrowland.be>

Livros:

- **BAKER, Geoffrey H.**, “Le Corbusier: Uma análise da forma”, Livraria Martins Fontes Editora Lda., São Paulo, Brasil, ISBN: 85-336-0832-2
- **DIAS, Manuel Graça, VENTURA, Susana**, “JMR 90.02 – João Mendes Ribeiro, Arquitectura e Cenografia”, Edição XM, Coimbra, Portugal, ISBN:972-99042-0-0
- **KOOLHAAS, Rem**, “Três textos sobre a Cidade”, Editorial Gustavo Gil, SL, Barcelona, Espanha, ISBN: 978-84-252-2371-6
- **NAVARRO, Francesc**, “História da Arte – Arte Contemporânea ”, vol. 18, Editorial Salvat, Portugal, ISBN: 84-471-0469-9
- **NAVARRO, Francesc**, “História da Arte – Glossário: Índice geral da obra”, vol. 20, Editorial Salvat, Portugal, ISBN:978-84-471-0476-5
- **PEDRO, Désirée**, “João Mendes Ribeiro” , Architectos Portugueses, vol.7,QN Edição e Conteúdos, SA., Vila do Conde, Portugal, ISBN: 978-989-554-902-3
- **VERGÈS, Mireia**, “Ligne in Architecture”, Vertigo Publishers – UDYAT S.L., Barcelona, Espanha ISBN: 987-90-76886-45-9
- **ZEVI, Bruno**, “Saber ver a Arquitectura”, Livraria Martins Fontes Editora Lda., São Paulo, Brasil, ISBN: 85-336-0541-2

Trabalhos Académicos:

- **ALVES, Maria Celsa Rebelo Gil**, “Representação do Espaço na Imagem Publicitária”, Dissertação de Mestrado em Comunicação Estratégica: Publicidade e Relações Públicas, Departamento de Comunicação e Artes em Universidade da Beira Interior, Covilhã, Portugal, 2009
- **CABRAL, Tânia Gamboa**, “ Arquitectura e Design, Design em Arquitectura – Divergência ou Convergência?”, Dissertação de Mestrado em Arquitectura, Departamento de Engenharia Civil e Arquitectura da Universidade da Beira Interior, Covilhã, Portugal

- **FERREIRA, Nelson Filipe de Sousa**, “ João Mendes Ribeiro – Entre o Efémero e o Perene”, Dissertação de Licenciatura em Arquitectura, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, Porto, Portugal, 2002/2003

- **MOLEIRO, Mariana do Nascimento**, “Nos palcos da Arquitectura”
Dissertação de Mestrado em Arquitectura, Departamento de Engenharia Civil e Arquitectura, Universidade da Beira Interior, Covilhã, Portugal, Jun. 2009

- **OLIVEIRA, Marta** “Entre a Arquitectura e as práticas cenográficas: De João Mendes Ribeiro a Joana Providência”, Dissertação de Mestrado em Arquitectura, Faculdade de Arquitectura de Universidade do Porto, Porto, Portugal, 2008/2009

- **PINTO, Luís Miguel de Barros Moreira**, “História da percepção na acção projectual”, Tese de Doutoramento em História, Universidade Portucalense, Porto, Portugal, 2007

- **PINTO, Luís Miguel de Barros Moreira**, “Pojecting with emotion – Methodology: Learning from drawings”, Departement of Architecture and Investigation Center – CITAD, University Lusíada, Lisbon, Portugal

- **PINTO, Luís Miguel Moreira, MARTINS, Ana Maria Tavares**, “The role of an Architect is a virtual role”, Departement of Civil Engenieering and Architecture, University of Beira Interior, Covilhã, Portugal

- **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, “A Arquitectura Contemporânea na Era da Imagem e na perspectiva da linguagem Audiovisual”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, Departamento de Engenharia Civil e Arquitectura da Universidade da Beira Interior, Covilhã, Abr.2011

- **RIBEIRO, João de Lima Mendes**, “Arquitectura e Espaço Cénico – Um Percurso Biográfico”, Dissertação de Doutoramento em Arquitectura, Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e tecnologias da Universidade de Coimbra, Coimbra, Jul.2008

- **RIBEIRO, João de Lima Mendes**, “Fragmentos de uma prática de dramatologia do espaço”, Trabalho síntese realizado no âmbito das provas de opinião pedagógica e capacidade científica, Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e tecnologias da Universidade de Coimbra, Coimbra, 1998

- **SILVA, Luís André Santos**, “Cenografia da Dança – Aproximação à obra de Frédéric Flamand”, Dissertação de Mestrado em Arquitectura, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, Porto, Portugal, 2011

- **SIMÃO, Joana**, “A cor na Arquitectura” Dissertação de Mestrado em Arquitectura, Departamento de Arquitectura e Artes, Universidade Lusíada do Porto, Porto, Portugal, 2012

- **VARELA, Nuno Hélder Cardoso Pais**, “Arquitecturas Experimentais – Práticas criativas contemporâneas”, Dissertação de Mestrado em Criação Artística Contemporânea, Departamento de Comunicação e arte da Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal, 2009

Artigos / Publicações Periódicas:

- **ARQ./A, Nº63**, “Arquitectura versus Cenografia” – Entrevista a João Mendes Ribeiro, Nov.2008, Futurmagazine, Lisboa, Portugal, Pág. 28 a 31

- **ARQ./A, Nº67**, “O Espaço e a Luz”, Mar.2008, Futurmagazine, Lisboa, Portugal, Pág. 84 e 85

- **ARQUITECTURA 21, Nº1**, “Ismos”, Fev. 2009, BE Profit, Lda. Rio de Mouro, Portugal, Pág 16 a 23

- **ARQUITECTURA 21, Nº1**, “Macau: 1999-2009”, Abr. 2010, BE Profit, Lda, Rio de Mouro, Portugal, Pág.18 a 97

- **ARQUITECTURA E VIDA, Nº90**, “Generic Landscape” Fev. 2008, Loja da Imagem, Lisboa, Portugal, Pág. 80 a 85

- **ARQUITECTURA E VIDA, Nº92**, “Modularidade – Uma abordagem racional à complexidade” Abr. 2008, Loja da Imagem, Lisboa, Portugal, Pág. 86 a 91

- **ARQUITECTURA E VIDA, Nº97**, “Tal como na Natureza” Out. 2008, Loja da Imagem, Lisboa, Portugal, Pág. 70 a 75

- **CUBO, Nº13**, “Cor, um sistema efémero”, Jun.2008, Cabo das Torturas – Edições Culturais, Lda, Lisboa, Portugal, Pág 44 e 45

- **CUBO, Nº16**, “A arquitectura do Cinema”, Nov./Dez.2008, Cabo das Torturas – Edições Culturais, Lda, Lisboa, Portugal, Pág 44 e 45
- **HOUSE TRADERS #19**, “Hotel Fox – Histórias de elaborar”, Dez.2007/Jan. 2008, PM Media – Comunicações S.A., Leça do Balio, Portugal, Pág.44 a 50
- **HOUSE TRADERS #21**, “ADOC – A luz como matéria”, Abr./Mai. 2008, PM Media – Comunicações S.A., Leça do Balio, Portugal, Pág. 94 e 95
- **HOUSE TRADERS #23**, “Aqua Apartment – Como num filme...”, Ago./Set. 2008, PM Media – Comunicações S.A., Leça do Balio, Portugal, Pág. 20 a 24
- **MAIS ARQUITECTURA,Nº2**, “João Mendes Ribeiro – O seu Silêncio... e o seu Tempo” – Entrevista a João Mendes Ribeiro, Maio.2006, Editora Arcatura, Lisboa, Portugal, Pág.12 a 20
- **MAIS ARQUITECTURA,Nº32**, “Intuição” – Entrevista a César Machado Moreira, Fev.2009, Editora Arcatura, Lisboa, Portugal, Pág.10 a 19
- **NU #5**, “João Mendes Ribeiro – Arquitectura & Cenografia” Entrevista a João Mendes Ribeiro, Nov. 2002, NUDA / AAC, Coimbra, Portugal, Pág. 8 a 15
- **RUA,VOL.10**, “A Cidade como Cinema Existencial” – Maria Helena Costa, 2006, UFBA, Salvador, Brasil, Pág. 34 a 43
- **RUA,VOL.10**, “Arquitectura, Cinema, Tecnologia e Cenografia Virtual” – Pasqualino Romano Magnavita, 2006, UFBA, Salvador, Brasil, Pág. 104 a 107
- **TRAÇO, Nº2**, “A Cenografia é a Arquitectura do Tempo Ilimitado” – Entrevista a João Mendes Ribeiro, Jul./Ago./Set.2011, Área Associativa, Lisboa, Portugal, Pág. 14 a 19

Entrevistas:

- **POLAINAS, António Fernando Serôdio Gomes**, Entrevista realizada a 9.Mai.2012
- **PINTO, Luís Miguel de Barros Moreira**, Entrevista realizada a 3.Mai.2012

Sites Consultados:

- www.google.pt
- www.wikipedia.com
- <http://www.arch.mcgill.ca/prof/sijpkcs/lecture-oct-2004/lecture-final-2004.html>
- <http://carnets.parisdescartes.fr/pg/blog/hz02598/read/89544/architecte-le-corbusier>
- <http://www.teatromicaelense.pt/view.php?id=520>
- http://www.citi.pt/cultura/bailado/bailarinos/olga_roriz/coreogra.html
- <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/entrevista/05.020/3320?page=7>
- <http://www.casosdecasa.com.br/index.php/tags/luis-barragan/>
- <http://www.casosdecasa.com.br/index.php/tags/luis-barragan/>
- <http://teoriarquitecturaubi.blogspot.pt/2010/06/luzcapela-ronchamp-de-le-corbusier.html>
- <http://beco70.blogspot.pt/2012/03/som-e-luz.html>
- <http://www.arcoweb.com.br/arquitetura/fran-silvestre-casa-valencia-espanha-01-11-2011.html>
- <http://www.eurostand.pt/index.htm?no=201000100005,004>
- <http://luznaturalcomoelementocompositivo.blogspot.pt/2011/05/como-aprovechar-la-luz-natural.html>
- <http://www.new4media.net/pt/?det=11063§ion=Sociedade&title=Expansao-do-Metro-de-Lisboa&id=2432&mid=&q=Metro%20Cais%20do%20Sodr%E9>
- <http://www.decoralis.com/la-casa-de-la-luz-y-la-sombra-de-nicolas-del-campo/>
- <http://omelhoranjo.blogspot.pt/2005/08/telhados-de-vidro.html>

- <http://chocoladesign.com/a-transdisciplinaridade-entre-o-design-a-arquitetura-e-a-engenharia>
- <http://dragoesdelav.blogspot.pt/2010/06/32-supertaca-estadio-municipal-de.html>
- http://acores2010.blogspot.pt/2010_03_01_archive.html
- http://en.wikipedia.org/wiki/File:Oracle_Corporation_HQ.jpg
- <http://www.pportodosmuseus.pt/?p=44467>
- <http://www.parqmag.com/?p=5053>
- <http://entretejodiana.blogs.sapo.pt/2010/09/>
- <https://woc.uc.pt/darq/event/dataNews.do?elementId=139&tipo=historico>
- http://homelessmonalisa.darq.uc.pt/JMendesRibeiro/joao_mendes_ribeiro_entrevista.htm
- <http://www.cntraveller.com/photos/photo-galleries/25-reasons-to-go-to-hong-kong>
- http://pt.wikipedia.org/wiki/Times_Square
- <http://adivertido.com/paineis-publicitarios-da-times-square-comecarao-a-usar-energia-solar-e-eolica/>
- <http://blog.plentyrooms.com/blog/macau-an-isle-that-blends-chinese-and-portuguese-culture.html>
- <http://www.facebook.com/tomorrowland.be>
- <http://www.ciafragmentosteatrais.blogspot.com.br/>
- [http://www.infopedia.pt/\\$igreja-abacial-de-vezelay](http://www.infopedia.pt/$igreja-abacial-de-vezelay)